CON IL PATROCINIO DEL COMUNE
DI SANTA LUCIA DI PIAVE

MODELPIAVE

MOSTRA SCAMBIO
MODELLISMO

MODELPIAVE

FIERA SANTA LUCIA DI PIAVE 2018

CONCORSO MODELLISMO STATICO CON PREMI
ESPOSIZIONE GRATUITA COSTRUZIONI LEGO PER BIMBI
MOSTRA MERCATO E SCAMBIO MODELLISMO

AEREI
AUTOMOBILI
CARRI ARMATI
GUNPLA
VELIERI
NAVI
ELICOTTERI
TRENI
GIOCHI

IN CONTEMPORANEA CON LA MOSTRA VENETO IN GRIGIOVERDE

INFO { MODELLISMO@MODELPIAVE.IT
+39 340 2256953

CONCORSO { CONCORSO@MODELPIAVE.IT

WWW.MODELPIAVE.IT

IL MODELLISMO IN SCALA MONDIALE

MODEL TIME

Mensile di tecnica modellistica n° 257 - Dicembre 2017

SOMMARIO

RUBRICHE

AVVENIMENTI

HDModels
Scansioni facciali con
stampa 3D ad alta risoluzione
In ogni scala
Progettiamo e stampiamo con tecnologia 3D, in ogni scala.
Produzione, Progetti e stampa su commissione, Service di
stampa, Consulenza su progetti.
KIT
WW2 SERIES
BUSTI
MODERN WARFARE

IL MODELLISMO IN SCALA MONDIALE

MODEL TIME

EDITORIALE

MODEL TIME

Direttore Responsabile
Thomas Abbondi

Editore
Auriga Publishing International S.r.l.
Via Bressanone 17/1 - 16154 Genova
www.aurigapublishing.it

Capo redattore
Thomas Abbondi (T.A.)

Direttore editoriale
Alessandro Bruschi

Servizi fotografici
Alessandro Bruschi (A.B.)

Grafica
Cristina Bonanno

Consulenti e Collaboratori
Simon Antelmi (S.A.), José Brito, Vitor Costa, Sandro Degiani, Daniele Guglielmi, Enzo Maio, Michael Mandau, Marcello Marchetti, Giuseppe Randazzo, Philippe Roger, Ricardo Veríssimo

Sped in A.P. 45% comma 20/B art 2 legge 662/96
Filiale di Genova. Pubblicazione registrata presso il tribunale di Genova il 03/04/2001 al n° 19.

Abbonamenti e arretrati
Abbonamento annuale a 12 numeri € 60,00
Abbonamento annuale Europa € 110,00
Overseas yearly subscription € 120,00
Copie arretrate/Back issues € 10,00
+ spedizione/postage:
+ 4,30 € Italia corriere espresso
+ 10 € Europe surface mail
+ 15 € Overseas surface mail
Copie arretrate per abbonati Italia € 9,00
+ 4,30 € di spedizione con corriere
(previa conferma disponibilità)
Pagamento: C/CP 27524131 intestato a:
Auriga Publishing International S.r.l.
Via Bressanone 17/1
16154 Genova - Fax 010 6018430
Specificando sulla causale il nome della rivista, i numeri richiesti, l'indirizzo del richiedente e recapito telefonico.
Informazioni:
E-mail: info@aurigapublishing.it

Stampa
C.N.S. srl - Treviglio

Distributore per l'Italia e per l'estero:
SO.DI.P. SpA, Via Bettola 18,
20092 Cinisello Balsamo(MI)
Tel +3902/66030400, FAX +3902/66030269
sies@siesnet.it - www.siesnet.it
Corrispondenza e Pubblicità
Auriga Publishing International S.r.l.
Via Bressanone 17/1 - 16154 Genova - Fax 010 6018430
modeltime@aurigapublishing.it

Valido listino prezzi n° 1

Questo periodico è associato all'Unione Stampa Periodica Italiana

La Banca della Disponibilità

Cari Amici, ogni giorno ognuno di noi deve fare i conti con una banca, una banca "virtuale" che amministra un capitale di incommensurabile valore, il nostro tempo.

Non conosciamo (per fortuna) l'ammontare di questo capitale dato che non sappiamo quando andremo a fare modellini su una nuvoletta scambiando l'arpa con un aerografo usato. Ma che siamo Donal Trump o Berlusconi, Draghi o Mohammed Abdul (il simpatico kebbabaro all'angolo) abbiamo un prelievo massimo giornaliero di 24 ore, non un secondo di più. Possiamo strapparci i capelli, implorare, fare trucchetti ma non c'è nulla da fare, in confronto la Bundesbank è un Ente di Beneficenza, implacabile la Banca risponde: "sono 24 ore per tutti, FINE!"

Per cui eccoci a fare i conti: sei-otto ore se ne vanno nel sonno, otto e più ore le abbiamo "vendute" in cambio di un reddito (per i fortunati che hanno trovato un compratore), poi un'oretta ce la toglie il traffico per arrivare al lavoro, un altra oretta per lavarci e cambiarci la mattina e la sera, un altra per cenare; non resta molto del gruzzoletto giornaliero... e per giunta qui ci stanno "persone e cose importanti": la compagna, i figli, gli amici, gli hobby che ci salvano dalla pazzia e dall'alienazione della routine e ci fanno scaricare lo stress.

Eccoci qua, la conclusione è il tempo per il modellismo lo dobbiamo "strappare" a qualcosa, a qualcuno, dato che la Banca non fa né anticipi né prestiti.

A chi? Ecco, non posso rispondere come vorrei "a nessuno", qualcuno o qualcosa deve essere penalizzato.

Se avete figli o nipotini potete impiegare doppiamente il tempo da dedicare a loro avvicinandoli al modellismo, insegnare a usare le mani e il cervello in qualcosa di creativo e materiale, di tangibile. Se la vostra metà vi guarda con sospetto ogni volta che arrivate con una borsa di forma rettangolare e un sorriso a 360° o mentre strisciate lungo i muri nascondendo qualcosa dietro la vostra schiena provate a unire modellismo e turismo e portarla con voi a mostre in località che abbiano anche una valenza storico/turistica e sacrificate due ore di libidine visiva tra i tavoli della vostra manifestazione per andare assieme a lei a fare "il turista". Insomma, la Banca della Disponibilità non può essere ingannata, ma sul capitale avete ampia libertà di impiego; non sacrificate le cose importanti, famiglia, amori, amici, perché questi sono valori veri e il modellismo è "solamente" un hobby, ma trovate un punto d'incontro, chi vi ama capirà se voi non ne approfitterete.

E intanto continuate ad accatastare scatole su scatole in scaffali e armadi nell'attesa (purtroppo utopica e vana, ma continuiamo a crederla possibile sennò non compreremmo più nulla) che la Banca della Disponibilità un giorno vi conceda un generoso prestito o l'INPS spezzi le vostre catene e vi ridia le ore che fino ad allora avete "venduto".

Un grandissimo augurio di buone feste da parte della redazione di Model Time!

Sandro Degiani

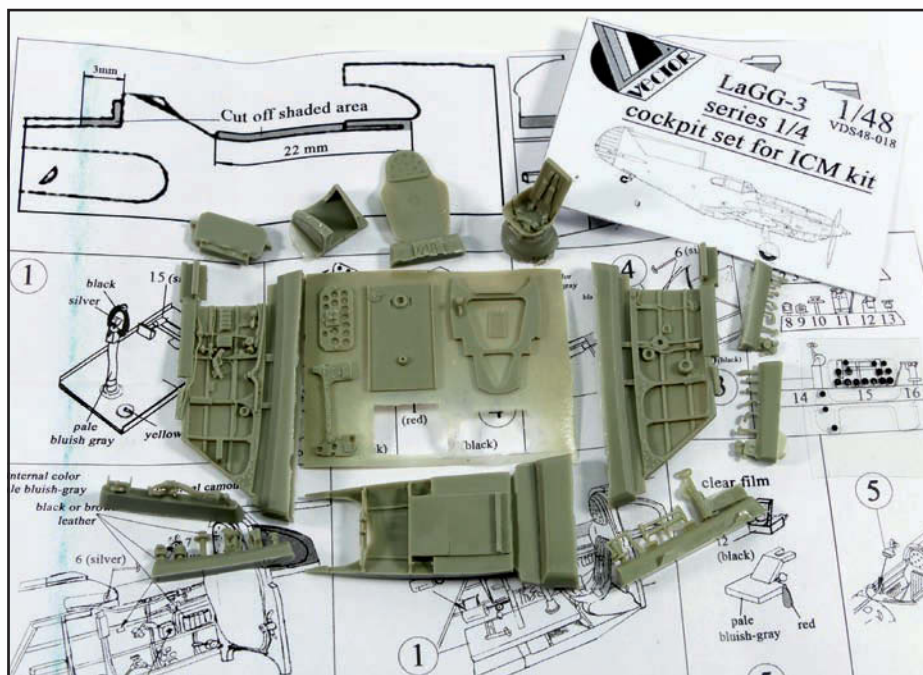
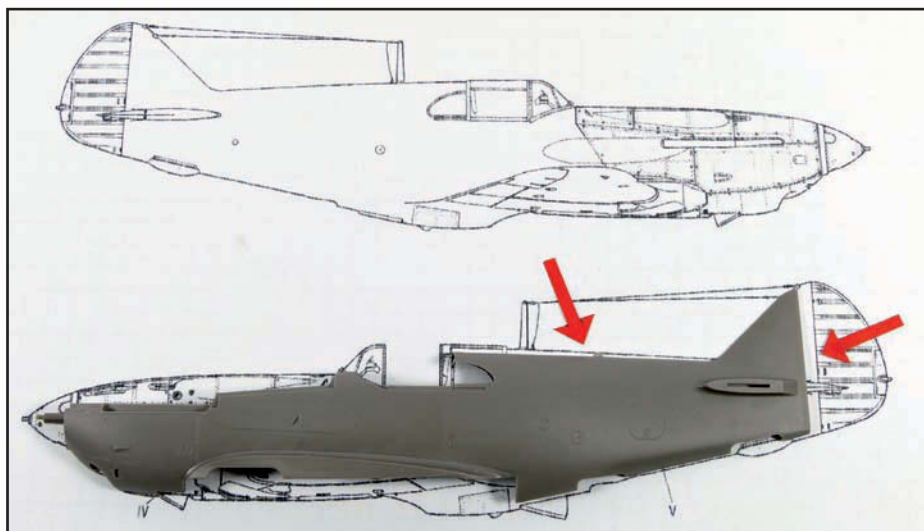
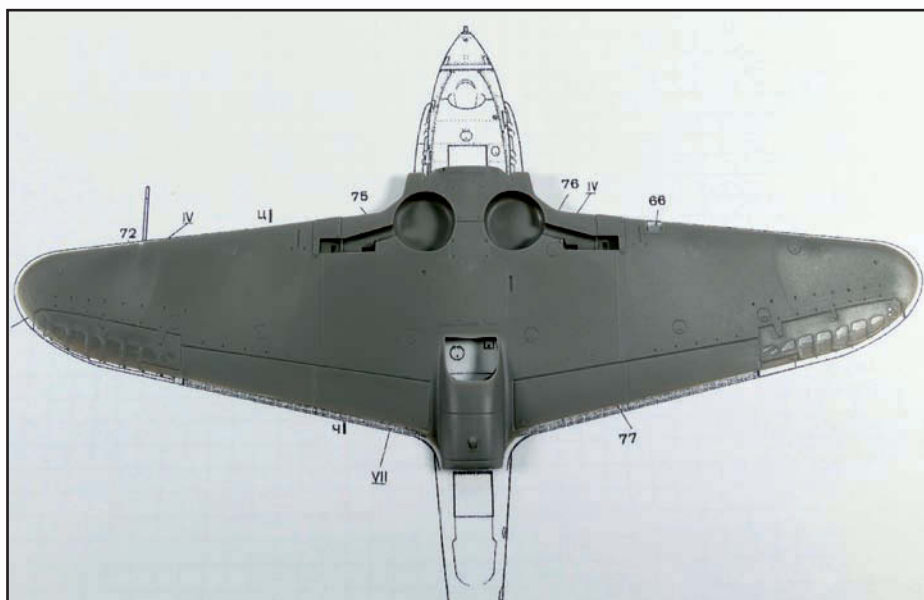
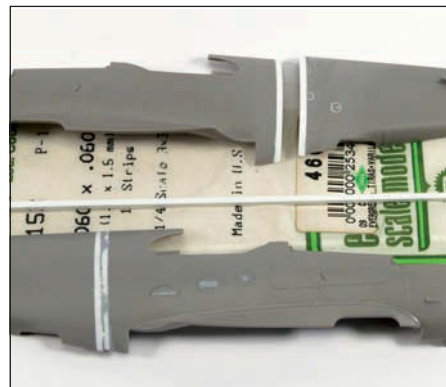
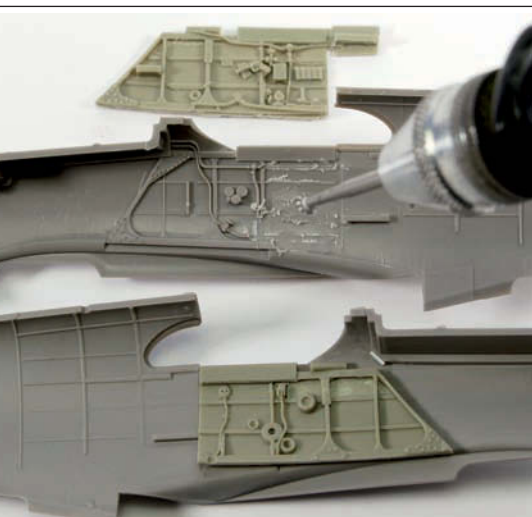
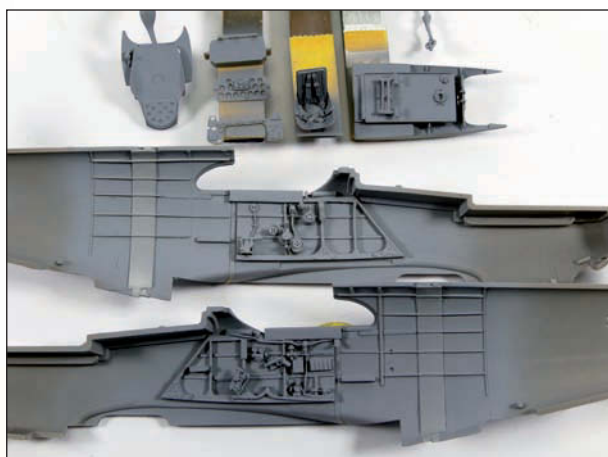
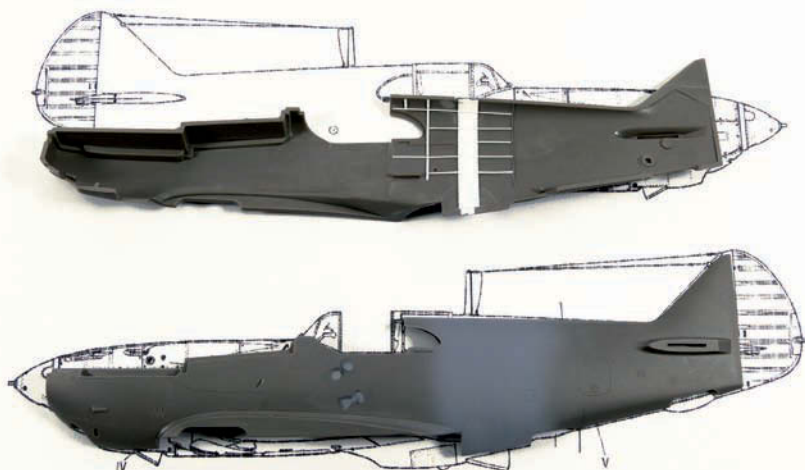
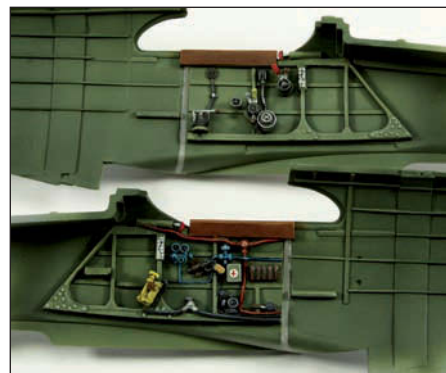
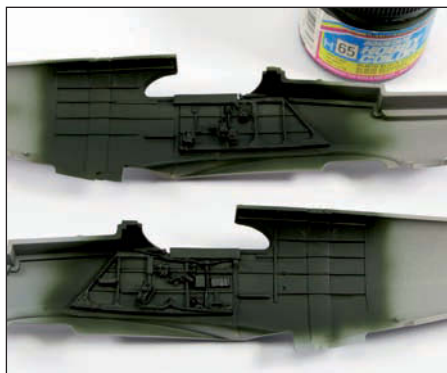
LaGG-3 Serie 4

лакированный гарантированный гроб (bara verniciata garantita)

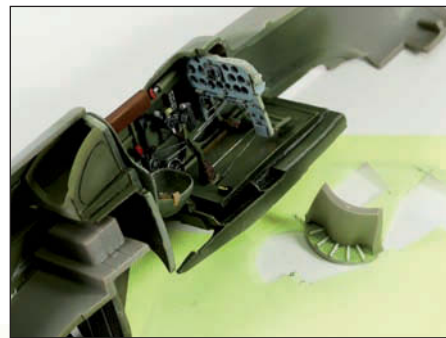
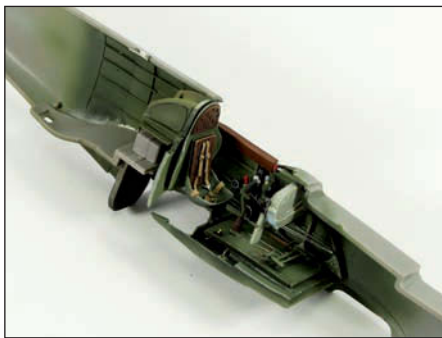
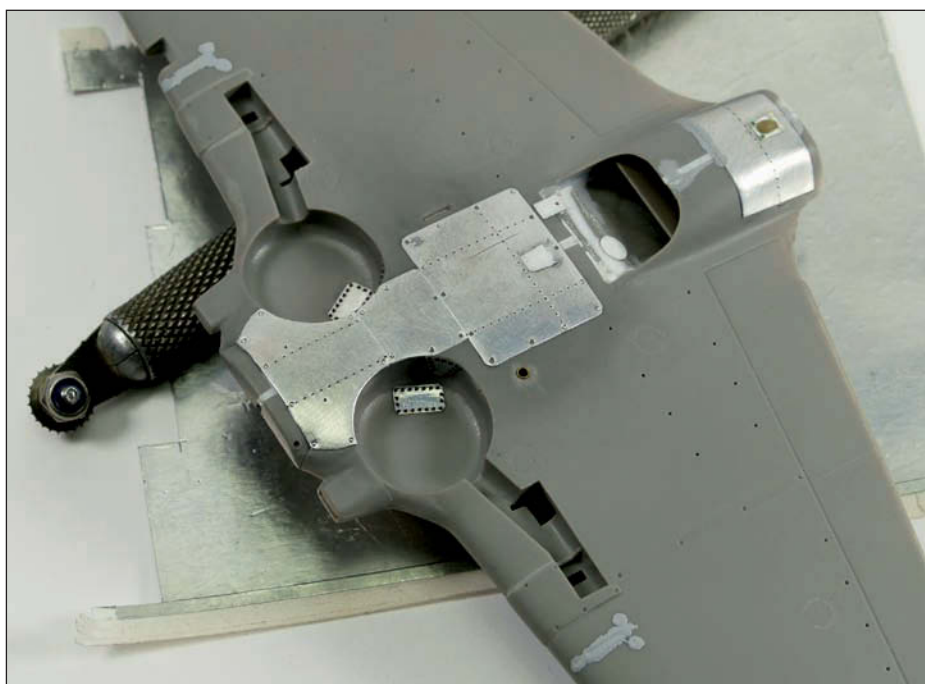
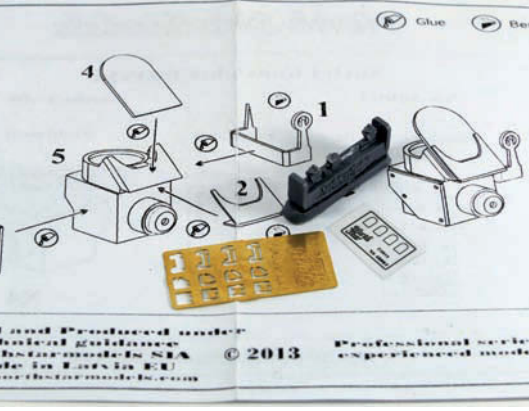
Il Lavotchkine Gorbounov Goudkov LaGG-3 entrò in servizio nel gennaio del 1941; realizzato interamente in legno poiché non fu possibile trovare metallo a sufficienza, era dotato di un motore Klimov M-105P e poi di un M-105PA, più potente.

di **Philippe Roger**

ICM | 1/48

L'armamento comprendeva un cannone ShVAK da 20 mm coassiale, due mitragliatrici ShKAS da 7,62 mm e una Berezin UB da 12,7 mm sulla cofanatura motore.
Migliorato costantemente durante la produzione, divenne un aereo da combattimento valido, semplice, affidabile, bene armato e di facile manutenzione. Una volta dotato del nuovo motore Shvetsov ASh-82 diventò uno dei migliori caccia della guerra: il La-5.
La produzione del LaGG-3 terminò nel giugno del 1944, con più di 6.500 esemplari completati. Fu usato sino alla fine del conflitto, ritagliandosi una reputazione di robustezza.
Il LaGG-3 fu impiegato solo dall'Unione Sovietica, a parte qualche esemplare catturato dai finlandesi.

Anche se non è veramente necessario, per il cockpit sono state usate le magnifiche resine Vector.

La fusoliera è corta dietro e magra, se confrontata coi disegni in scala. I 5 mm che mancano in coda andranno corretti. Anche l'ala è sottodimensionata ma in maniera meno evidente, verrà corretta anch'essa.

Per adattare le pareti laterali in resina occorre eliminare con una fresa il dettaglio interno. La fusoliera si taglia a livello del radiatore ventrale, poi si inserisce un profilato di plastica da 1,5 mm che si incolla con la cianoacrilica e si stucca per raccordarlo perfettamente.

Conviene rinforzare internamente l'inserto e ricostruire la centinatura con profilati di plasticard. Si inseriscono quindi le paratie laterali in resina e si stende il primer per favorire la colorazione.

L'interno è in verde ALG-5, tonalità utilizzata per le prime serie dei LaGG; come fondo va bene un verde scuro. Poi si applica una miscela al 50% di ALG-1 e grigio A-14 usando i colori Akan 73015 e 73040. Il dettaglio si evidenzia con un dry-brush verde chiaro, ottenendo un convincente cockpit russo. I cavi delle manette sono in filo elastico e verranno dipinti in color metallo una volta in posizione.

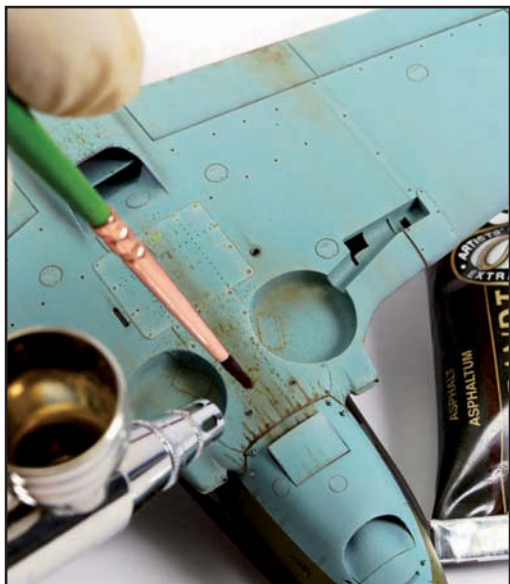
La paratia posteriore con il seggiolino sono in ALG-5. Prima di chiudere la fusoliera si ricostruisce il filtro del radiatore, usando una fine maglia metallica.

Si tagliano le semiali e si inserisce un robusto longherone di plastica per allargare e ottenere il diedro corretto. Poi si raccorda e si stucca.

Le canne delle armi si rifanno con sottili tubi metallici, mentre le pannellature perse durante l’allargamento delle ali si rifanno con il nastro adesivo di alluminio, che è una vera risorsa!

Gli elevatori sono stati separati e posizionati deflessi.

Il collimatore è stato rimpiazzato con un pezzo Northstar Model, che è un gioiellino ma che mette i nervi a dura prova durante il montaggio.
La giunzione ala-fusoliera viene riempita di colla cianoacrilica, robusta alternativa allo stucco. Una volta carteggiato bene si ripassa il Mr. Surfacer 500, che poi si rimuove con un bastoncino cotonato bagnato di alcool. Si carteggia e si ripassa con la paglietta da ebanista 000. Il flabello del radiatore ventrale è stato rifatto in plasticard sottile.

Su una base AIIg Akan diluita con il Mr. Hobby si riprendono le parti in tela, aggiungendo una goccia di blu. Le stelle si realizzano tramite mascheratura con il rosso AIIkp sempre Akan, stemprato con un poco di carnicino.
Per dare volume alle centinature della tela si maschera con strisce di nastro e si riprende con l'XF-18 Tamiya; per dare un po' di contrasto si dà una velatura di H314 Gunze al centro.

Un lavaggio nero bugia diluito aumenta la profondità delle superfici mobili, il resto delle pannellature si riprende con un grigio caldo.

Le ombre attorno alle parti in rilievo si evidenziano con un lavaggio Ombra Bruciata, molto diluito affinché la traccia sia minima.
Sulle superfici maggiori come il radiatore e gli impennaggi si dà un'ombreggiatura con una passata molto diluita di blu e marrone Gunze.
Il colore della parte inferiore acquista un tono freddo con l'aggiunta alla base di H321 Gunze.
Si termina schiarendo con l'H314 Gunze.

Le parti metalliche ricevono qualche scrostatura con una spugnetta sporca di colore. La polvere è limitata alle tracce lasciate dal carrello, si evidenzia con il Tamiya XF-52 e si accentua con pigmento Mig Dark Mud.

Il motore Klimov aveva una fastidiosa tendenza a perdere olio, si possono ricreare le trafilature senza paura di esagerare. Basta un lavaggio grasso di color bitume tirato e sfumato a pennello. Gli schizzi si fanno soffiando su un pennello umido di lavaggio. Il carrello si monta senza problemi, ICM ha fatto un buon lavoro di scomposizione.

Si inizia con l'AMT-4 (73001 Akan) seguito da Black NATO XF-69 Tamiya, con cui si definisce il contorno delle macchie. Poi si riempie con AMT-6 Akan (73043). Le insegne e le chiazze bianche sono state realizzate con mascherature Oramask.

Il bianco è stato lavorato con diversi toni per dare profondità e consistenza, l'importante è non cancellare del tutto la mimetica sottostante. Seguono scrostature e chiazze di sporco, realizzate con la spugnetta e il pennello.

Sono state accentuate le centinature delle parti in tela, usando una velatura di nero per le ombre e il bianco per le luci.

Con il lavaggio nero bugia si accentuano le superfici mobili, con lo Stone Grey si riprendono le parti in AMT-6 e con il Green Brown quelle in AMT-4.
Si simulano le scrostature attorno ai pannelli usando l'881 e il 962 P.A. a pennello. L'effetto accentuato verrà smorzato in seguito.
Si tracciano sottili velature nel senso del vento usando una miscela di verde e rosso per il verde e l'XF-10 per il nero.

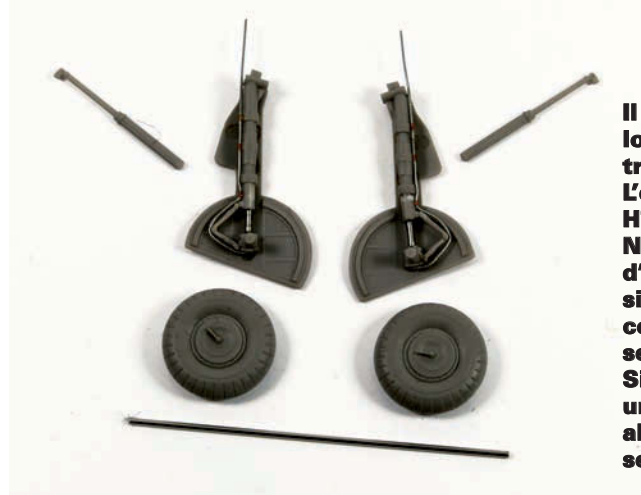
I fumi di scarico si realizzano in tre tappe: prima si dà una velatura nera, poi con l'XF-64 si accentua la zona centrale e infine con l'H321 si termina il processo. Tutti i colori sono estremamente diluiti.
Gli scarichi sono neri, su questi si applica un dry-brush ruggine che si riprende con un tono arancio 851 P.A.
Si termina con una velatura di polvere ottenuta con l'XF-52 Tamiya.

IL MODELLO

L'entusiasmo provato all'apertura della scatola scema ben presto quando si esaminano le cose nel dettaglio. Lo stampo hai dei ritiri, l'incisione è corretta ma la plastica è granulosa e si prospetta un grande lavoro di preparazione. Le forme generali, comparate ai piani, dimostrano un'approssimazione decisamente eccessiva, dato che la fusoliera risulta più corta di 5

76

76

609 IAP. Front de Carelie
Hiver 1941-1942
Major GALCHENKO Leonid Akimovitch

Il carrello in Allg ha subito lo stesso trattamento dell'intradosso.
L'elica è in una miscela di H77 e H321. Il mascherante Neo si deposita sul bordo d'attacco, poi si da il nero e si sfrega per far riapparire il colore sottostate e dare il senso dell'usura.
Si termina il processo con un dry-brush Aluminium e alcune striature in H321 nel senso del vento.

A modello terminato si installa l'antenna usando un filo elastico, dipinto con il metallo una volta fissato. Gli isolatori sono gocce di colla vinilica depositati con uno stuzzicadenti.

mm!
Il foglio decal permette di rappresentare quattro esemplari tra cui il 4 bianco del maggiore Galchenko Leonid Akimovitch del 609 IAP sul fronte della Carelia durante l'inverno 1941-1942.
Un ringraziamento a Alexandre Gorodnichev per il suo aiuto e l'assistenza nel montaggio.

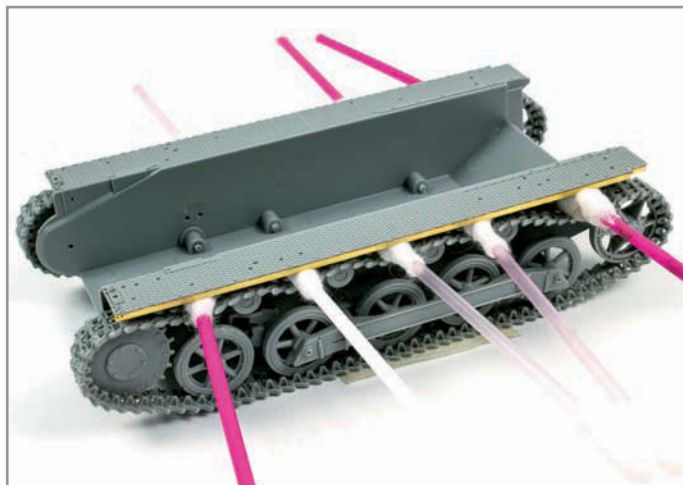
MT

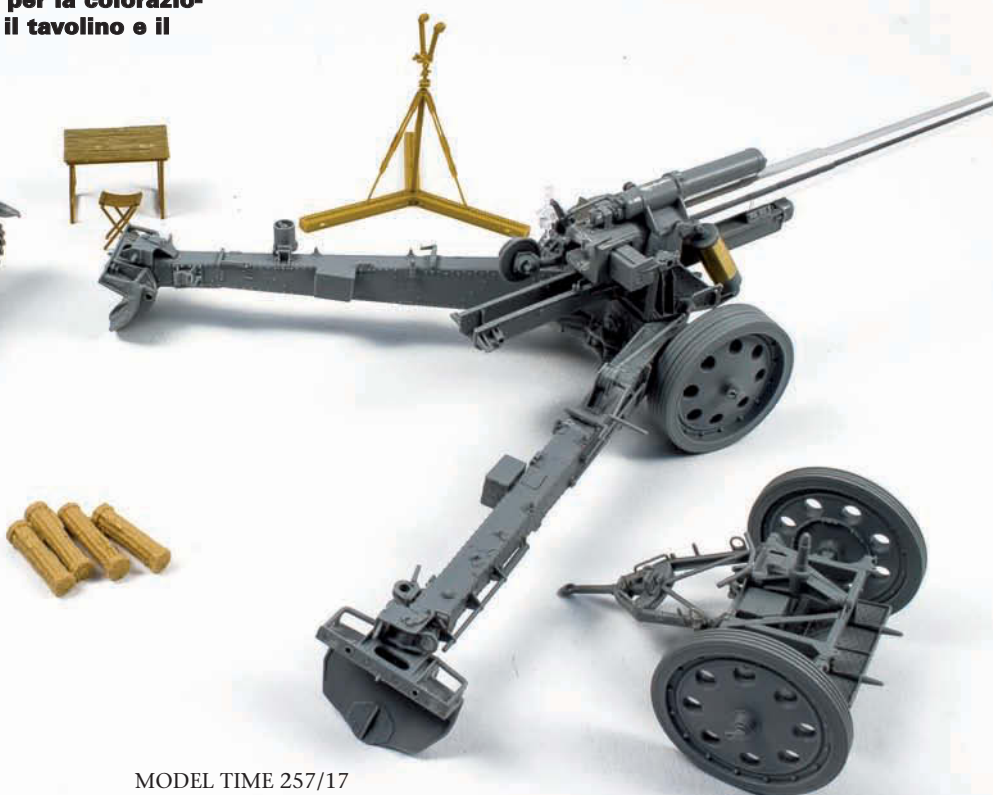
Non è facile ambientare un pezzo d'artiglieria, soprattutto viste le limitazioni di dimensioni date dalla mia bacheca.
Il pezzo da solo sembrava un po' abbandonato a se stesso, ho quindi aggiunto al suo fianco un carro comando Funkpanzer Sfh18, cosa che difficilmente sarebbe potuta accadere nel mondo reale ma che in scala rende bene.
Quando progetto un diorama cerco di tenere presenti diversi punti: pianificazione sempre a portata di mano, ampia documentazione e suddivisione per obiettivi, in modo da non scoraggiarsi nei momenti più difficili.

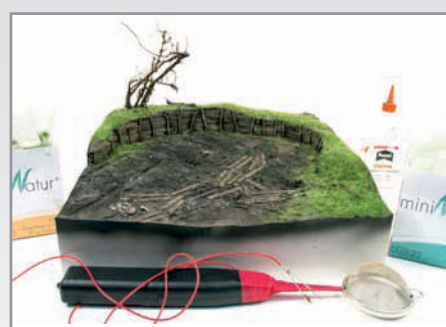
"AUTUMN THUNDER"
HERBSTGEWITTER

"AUTUMN THUNDER"

di **Michael Mandau**

DRAGON | **1/35**

Lo schwere Feldhaubitze sFH 18 e l'Sd.Kfz. 265 kleiner Panzerbefehlswagen I sono stati entrambi costruiti da scatola. Lo scafo e il treno assemblati. I Magic Tracks sono stati montati su una striscia di nastro adesivo e incollati. Appena la colla fa presa si possono modellare e adattare anche con l'uso di bastoncini cotonati, per avere un minimo di sag.
La corazzatura montata da scatola è sovrastata dalla grande antenna che contraddistingue il carro comando.
Gli attrezzi sono stati montati sui supporti in fotoincisione, alcuni sono aperti per dare un'aria operativa.

Il pezzo sFH-18 è stato montato in configurazione di tiro, i sottogruppi sono stati poi separati per agevolare la colorazione. Gli altri elementi pronti per la colorazione; ho aggiunto alcuni accessori come il tavolino e il binocolo.

Le dimensioni sono di 33 cm x 30 cm, sufficienti per ospitare tutti gli elementi.
La base è stata fatta con avanzi di Styrofoam fissati con filo metallico e colla vinilica.
Bastoncini di legno sono stati ripassati con la spazzola di ferro per aumentare la grana, poi sono stati usati per il contenimento della trincea assieme a corti rami.
Lo stucco da legno Molto Woodfiller è stato usato per il terreno. I due fili di rame servono a trovare i buchi per fissare il cannone.

Terra setacciata, rametti, pietruzze e sabbia costituiscono la trama del terreno; si fissano con colla bianca e lacca per capelli. I mezzi si presentano a stucco quasi asciutto, in modo da creare le rispettive sedi.
Ho dato diverse generose mani di AK178 Surface Primer nero usando l'aerografo.
Partendo dallo scuro, sono stati dati diversi toni terrosi acrilici Revell: 06 Tar Black, 87 Earth Brown, 84 Leather Brown.
Preferisco andare dallo scuro al chiaro usando toni sempre più luminosi.
Pietre e tavole sono state dipinte a pennello.
Un dry-brush con acrilici beige e bianco al 50% è stato passato su tutte le superfici, al quale è seguito un generoso lavaggio con i colori a olio Burnt Umber, Raw Umber e Ivory Black.

L'erbetta estiva Mini-Natur 5 mm è perfetta per un primo strato di vegetazione; ho realizzato in casa uno strumento per la corrente statica usando un acchiappamosche elettrico, un colino da tè e una messa a terra. Chiaramente, il terreno ha ricevuto uno strato umido di colla vinilica.
Dopo un giorno di asciugatura l'erbetta in eccesso è stata rimossa, passando poi al tappeto di foglie autunnali.

Per sporcare l'erba in basso a destra ho mescolato Fresh Mud e Wet Effect di AK e ho schizzettato la miscela usando un pennello a setole rigide e il soffio dell'aerografo. Per dare l'idea dell'autunno occorre erba secca, ho usato ciuffi di setole di un vecchio pennello oltre ai cespugli Mini-Natur 727-34 e 717-22.
Occorre arricchire la vegetazione adoperando materiali vari come asparagina, muschio e frammenti vari provenienti dal giardino. Si tratta di un processo tedioso eppure necessario per ottenere un risultato realistico.
Ora tocca all'albero, originariamente una radice secca; è stato arricchito con diversi elementi vegetali Mini-Natur: 920-34 e foglie 936-32.

Le foglie singole sono state setacciate attorno alla base dell'albero, fissandole con colla vinilica liquida e Pigment Fixer.

E le pozzanghere? Vogliamo farne a meno? Si usa una resina epossidica a due componenti con una punta di pigmenti da colorificio (Oxyd Stone Grey e Oxyd Deer Brown). L'impasto è stato distribuito negli avvallamenti con una pipetta.
Dopo due giorni i bordi delle pozzanghere sono stati ripresi con Wet Effects della Mig per dare l'idea del terreno bagnato. Slimy Grime Dark e Slimy Grime Light di AK sono stati usati sui sassi e sui legni per rendere l'idea del muschio.
Siamo alle fasi finali: la cornice è stata dipinta con Leather Brown e poi con diverse mani di gel per legno.

Ecco l'esploso dei numerosi accessori del diorama: armi, munizioni, taniche, elmetti, strumenti etc., tutti fissati sul Blu Tac per la colorazione.
I diversi soldatini sono stati montati su dei perni per facilitare la manipolazione.

Dobbiamo dare agli accessori la stessa patina del terreno del diorama e dei veicoli in maniera da rendere il tutto omogeneo.

I pezzi hanno ricevuto un robusto primer nero sul quale è stata effettuata la pittura ad aerografo spruzzando i toni chiari dall'alto e quelli scuri dal basso.
I dettagli sono stati poi ripresi a pennello. Per aumentare la tridimensionalità ho applicato un lavaggio mirato Deep Shadow Wash NL02 di Wilder.
I soldatini sono stati opacizzati per evitare indesiderati riflessi, poi sono stati sporcati con pigmenti Dark Earth e Black.

Tutti i mezzi del diorama hanno ricevuto il primer nero seguito dal Dunkelgrau adoperando i colori del Panzer Grey Modulation Set di AK.

Le zone perimetrali sono state leggermente schiarite, non bisogna preoccuparsi perché con i lavaggi il risultato sarà scurito.

Una volta dato il trasparente lucido si possono applicare le decal; dopo averle protette con il trasparente satinato si dipingono i dettagli a pennello con gli acrilici Revell.

Il lavaggio specifico Wash Brown Blue di AK è ottimo per i mezzi in Dunkelgrau; dopo l'applicazione si rimuove l'eccesso con una pezza di carta.

Certi dettagli si riprendono con un lavaggio mirato di Wash Dark Brown di AK diluito.

Con una spugnetta e il bianco acrilico si crea un primo strato di abrasioni, che poi si riprende con un colore ruggine, sempre con la spugnetta.

Per le parti in legno si adoperano gli oli Van Dick e Burnt Sienna su fondo legno acrilico chiaro. Con uno stuzzicadenti si creano le venature del legno.

Un nuovo lavaggio crea sporco e accumuli oltre a spegnere l'eccessiva luminosità dei graffi: ottimo il Deep Shadow Wash NL02 di Wilder.

Con i colori a olio Van Dick Brown, Cyan Blue, Titanium White, Ivory Black e Burnt Umber si applicano puntinature, che dopo pochi minuti si sfumano con un pennello asciutto in modo da creare variazioni di tono e striature.

Lo sporco si rafforza con Earth Effects e Dust Effects, entrambi di AK, che poi vengono sfumati con il white spirit. I TE06 e 05 Textured Earth di Wilder e il Fresh Mud di AK si applicano generosamente sul treno di rotolamento e sui cingoli. Il resto si schizzetta con un pennello a setole rigide e il getto di un aerografo. Per il fango bagnato si usa il Wet Effects Fluid di AK.

Con Engine Grime e Wet effects di AK si creano colature di grasso, carburante, pioggia etc.

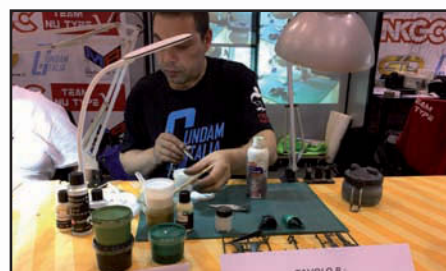
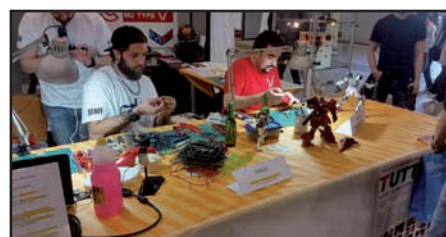
Le zone più sporche e unte si riprendono con AK Engine Oil, AK Fuel Stains e AK Engine Grime.

L'ultimo passaggio consiste nell'assemblare finalmente tutti gli elementi fissandoli con colla cianoacrilica per completare la scena. Eventuali tracce di colla si ritoccano e il lavoro può dirsi finito.

"AUTUMN THUNDER"
HERBSTGEWITTER

Lo scorso aprile, all'interno della Spring Edition di Romics, si è tenuta la prima edizione della Romics Robotown, mostra concorso dedicata ai robot dell'animazione dagli anni Settanta a oggi, organizzata da Romics e dai ragazzi del Buyers Club, gruppo che ricomprende alcune tra le principali associazioni modellistiche di settore (Gundam Dipendente, Team Nu Type, Mechanical Rage e NKGC).

In occasione della partecipazione alla kermesse romana del creatore di Gundam, il Sensei Yoshiyuki Tomino, Romics Robotown è stata interamente dedicata al mondo di Gundam, con particolare attenzione

alla linea narrativa dell'Universal Century, ideata proprio dall'autore giapponese.
All'interno dell'ampio spazio espositivo situato nel padiglione 5 della Nuova Fiera di Roma, il Buyers Club ha raccolto circa 200 modelli assemblati da scatola o customizzati, che i curatori della mostra hanno organizzato per vetrine tematiche dedicate alle diverse serie e incarnazioni del Mobile Suit bianco.
Tra questi spiccavano le creazioni di alcuni dei maggiori modellisti italiani del settore, premiati nei concorsi nazionali ed esteri, oltre che il display dedicato a Gundam Thunderbolt, l'ultima serie prodotta dalla Bandai/Sunrise, creato appositamente per la mostra.
Di particolare pregio anche la parete dedicata alle boxart dei Gundam Master Grade disegnati da Hajime Katoki.
Insieme alla mostra, Romics Robotown 2017 Gundam Edition prevedeva anche la prima edizione del Romics Gunpla Contest, che ha raccolto una quarantina di pezzi iscritti tra le categorie Juniores,

Standard e Master.
Hanno contribuito a impreziosire l'allestimento la riproduzione della mano dell'RX78-2 in scala 1:1 e una statua di Gundam alta oltre 2 metri, realizzate dai ragazzi di Gundam Italia, il neonato fan club di Gundam, partner del Buyers Club nell'esperienza di Robotown.
Insieme alla mostra e al contest di modellismo, Robotown è stata infine completata dallo stand del Buyers Club, dove, per tutta la durata della fiera, si sono tenute dimostrazioni dal vivo sulle tecniche di assemblaggio, modifica, colorazione e invec-

chiamento dei modelli. Le demo sono state tenute da alcuni tra i maggiori modellisti Italiani, su tutti il tre volte vincitore dell'IPMS World Scale Model Contest di Telford, Stefano Marchetti, che ha spiegato alla platea le sue tecniche di weathering.
Ciliegina sulla torta, la visita allo stand del Sensei Tomino, che ha molto apprezzato la mostra e si è intrattenuto per alcuni minuti con i modellisti allo stand del Buyers Club.
Il prossimo appuntamento sarà nella primavera del prossimo anno, per Robotown 2018.
Si ringrazia Mechanical Rage per le foto dell'area mostra.

1/144 GUC
MS-09R Rick-Dom
Custom Build and Painted by:
Cometa Rossa

05

SINANJU
MSN-06S
FULLFRONTAL
CUSTOM NEWTYPE-USE
HIGH MOBILITY MOBILE SUIT

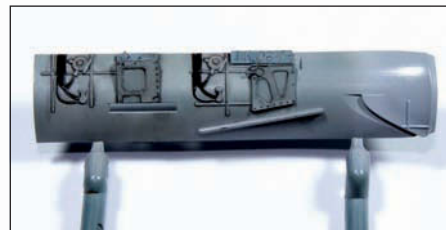
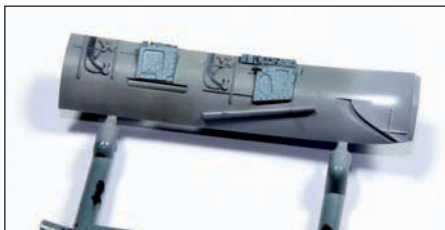
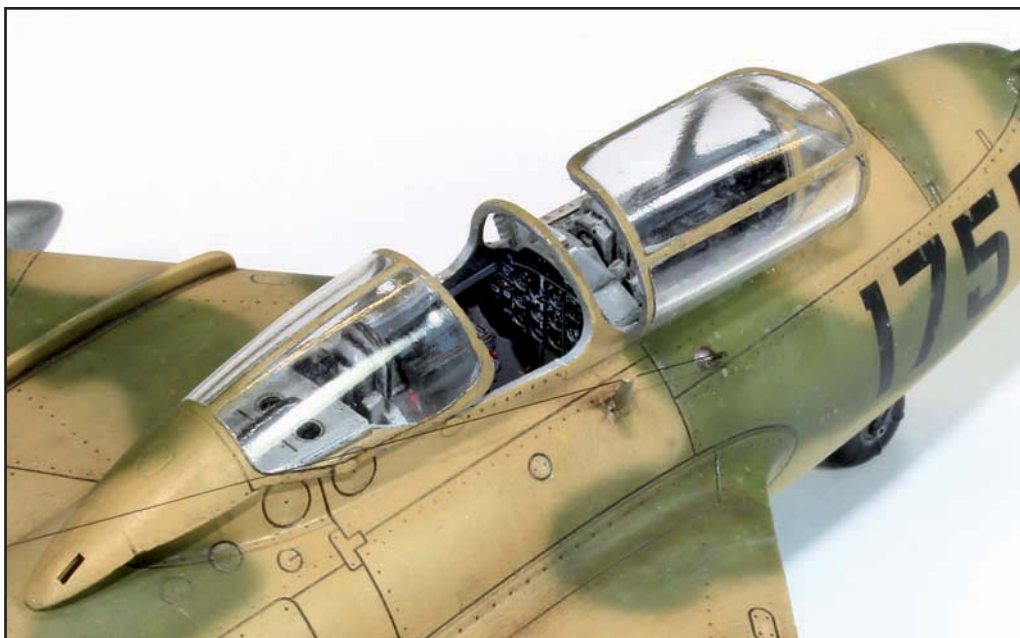
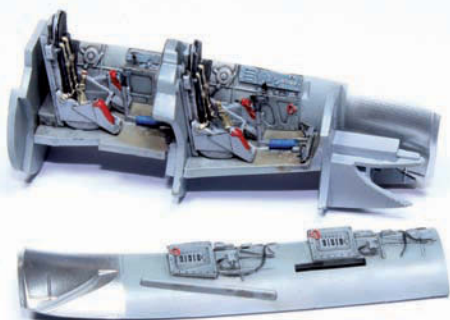
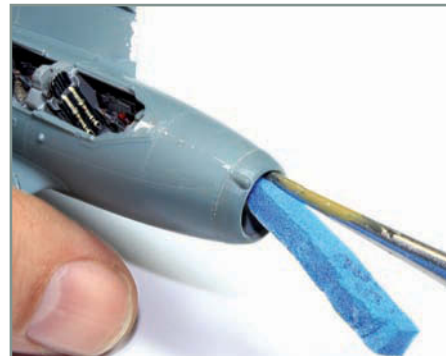
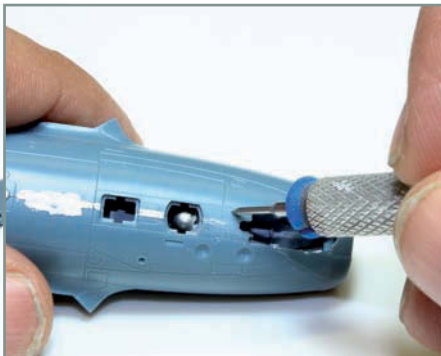
MiG-15

Il Mig-15 ebbe il battesimo del fuoco in Corea; successivamente venne impiegato da più di 40 Paesi, alcuni dei quali, come la Romania, lo mantennero in servizio fino al 1992. Nella Corea del Nord, la versione cinese Shenyang FT-2 viene usata ancora oggi!
Velocità, manovrabilità e armamento lo resero un degno avversario del North American F-86. L'addestratore biposto Mig-15UT1 (codice NATO: "Midget") entrò in servizio poco dopo il monoposto, per servire come addestratore avanzato.

di **Vitor Costa**

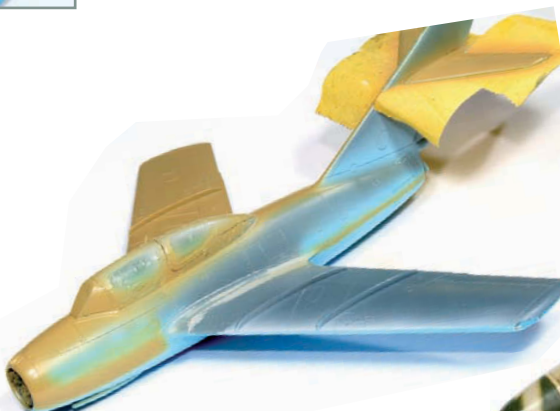
EDUARD | **1/72**

Cockpit

Poiché è un biposto il lavoro nel cockpit raddoppia. Sulle paratie laterali ci sono alcuni pregevoli dettagli, con le bombature che come nella realtà sono visibili dalla grande presa d'aria frontale.
Le parti minori si montano con uno stuzzicadenti bagnato (che fa aderenza) e cianoacrilica in gel, che ha un tempo di asciugatura lungo.
Il colore delle fotoincisioni non corrisponde al colore interno del cockpit, Gunze Mr Acrylics 308; la differenza è notevole, ho quindi dipinto parte delle fotoincisioni.
Ho poi applicato un lavaggio selettivo con AK Brown e Green. Per le luci e per amalgamare bene ho adoperato un grigio a olio per il drybrush; con un poco di pigmenti terrosi ho riprodotto lo sporco dovuto all'uso del velivolo.
I cablaggi sono stati dipinti di nero a pennello.

I seggiolini son belli e con le fotoincisioni diventano perfetti. I pannelli strumenti sono stupefacenti; dopo una mano di opaco ho applicato una gocciolina di trasparente lucido per simulare i vetrini degli strumenti.

Una volta inserito il cockpit si uniscono le semifusoliere. Il complesso dello scarico è stato dipinto con gli AK partendo da una base Aluminium seguita da Burnt Metal sulla parte terminale, mentre per l'interno ho usato Jet Exhaust.

Vi sono molti dettagli nel kit, per preservarli, ho ripassato le pannellature prima di carteggiare.
Le parti si uniscono bene, basta un filo di stucco. La presa d'aria richiede più attenzione, qui è ancora più importante riprendere i rivetti prima di carteggiare.

Il raccordo ali-fusoliera non è perfetto; ho usato allora il Milliput, che mi consente anche di reincidere senza rotture. Per delimitare la zona da stuccare ho usato il nastro Tamiya e per stendere lo stucco ho adoperato uno stuzzicadenti. Occorre rimuovere il nastro prima che lo stucco sia secco.
Una volta carteggiato ho reinciso anche la pannellatura sul muso, usando il nastro come guida e agendo con mano leggera. Per verificare il risultato ho dato una mano leggera di AK White Primer e Microfiller, con il Grey per avere più contrasto sulla plastica scura.

L'interno dei pozzetti dipinto con il Gunze H308 è stato ripreso con un lavaggio mirato AK Brown e Green Camouflage Paneliner, facile da rimuovere grazie al generoso strato di lucido Tamiya. I trasparenti, mascherati con il foglietto pretagliato incluso nel kit, sono stati fissati provvisoriamente con colla vinilica, poi i pozzetti sono stati riempiti di carta igienica impregnata di mascherante liquido Senelier Masking Fluid.

Ho realizzato un esemplare algerino, tanto per venire via dal classico NMF di questo velivolo. Non vi sono che poche foto a colori di questa macchina; ho scelto un tono più chiaro di quello indicato dalle istruzioni, si tratta di una cosa che faccio spesso anche per ottenere l'effetto scala e per i lavaggi, che tendono sempre a scurire un po'. Ho usato il Gunze H314 Blue FS35622 per alcuni effetti luce sulla plastica, così le zone dipinte di azzurro risulteranno più chiare quando si applica il blu. Il colore è una miscela di H314 e H45 Light Blue in rapporto 30% di H314 contro il 70% di H45. Il tono è volutamente più chiaro di quello indicato.

Sulle pannellature ho applicato molte mani sottili di H45 come preshading.
Per le superfici superiori ho usato una miscela di H27 Tan e H11 Flat White in rapporto 70/30%.
Per il verde ho usato una miscela di H80 Khaki Green e H11 White; non amo le mascherature, sono andato a mano libera dipingendo prima i bordi e realizzando volutamente linee irregolari per riprodurre l'usura e l'approssimazione della mimetica applicata sul campo.
Ho dato una velatura di Tamiya FX-4 Yellow Green per dare l'idea della desaturazione causata dal sole.

Le decal sono molto buone, ben stampate e a registro, non ne servono più di una decina. Ho usato l'ammorbidente AK Decal Adapter e la fase è terminata in un'ora.

Giunge l'ora dell'invecchiamento! Usando una miscela di colori a olio con bianco 80%, nero 10% e Raw Umber 10% si ottiene un grigione scuro. Poiché il velivolo è chiaro non conviene usare un lavaggio molto scuro perché in caso contrario le pannellature risalterebbero troppo.
Con un pennello piatto si applica la miscela su tutto il modello. È fondamentale aver dato sotto una buona mano di trasparente lucido. Quando il lavaggio è quasi asciutto, con un panno pulito si rimuove l'eccesso seguendo la direzione dell'aria; se viene troppo pulito si può ripetere il procedimento.

Si dà quindi una finitura satinata acrilica, poiché ora si lavora con gli oli che non tengono bene sul lucido.

Si puntina la superficie superiore con diversi toni a olio: Olive Green, Titanium White, Titanium Buff, Naples Yellow e Bright Yellow Green. Con un pennello piatto umido di diluente si sfuma seguendo la direzione dell'aria.

Alcuni pannelli si mascherano con il Liquid Mask, mentre si scuriscono altre zone per simulare perdite e interventi di manutenzione usando una leggera velatura di Gunze H77 Tyre Black.
Con Engine Oil e Fuel Stains si creano trafilature e perdite. Con un pennello fine si segue la direzione dell'aria. Gli stessi prodotti ben diluiti simulano gli accumuli attorno ai pannelli.

Lavori di fino: scrostature metalliche, tracce di polvere e abrasioni realizzate con colori acrilici, pigmenti e da matite colorate.

L'effetto peso si ottiene segando una piccola porzione di ruota.

I serbatoi ausiliari si invecchiano con colature di Engine Oil e Black Smoke su una velatura di Smoke Tamiya.

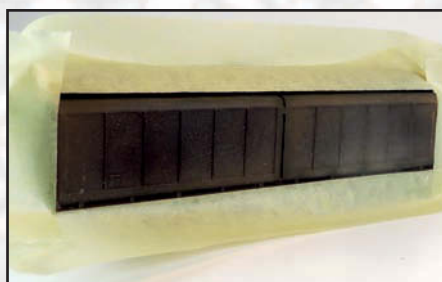
Il tocco finale è dato da una mano di satinato acrilico Tamiya.

CARRO A PARETI SCORREVOLI HBILLNS

In previsione dell'esercizio merci sul plastico Boscoscuro, a oggi in fase di ultimazione, un paio di lustri addietro acquistai un nutrito lotto di carri Hbillns in kit, codice F002, prodotti dalla Ferfyx. Prima di passare alla "produzione in serie" destinata a una pesante composizione merci da far transitare sul plastico, ne ho testato uno.

Il montaggio risente un po' delle deformazioni delle stampate più grandi, ma nulla che non possa risolversi con un po' di pazienza nell'incollaggio. Consiglio di procedere per step separati: lato corto con lato lungo e simmetricamente lato corto con lato lungo, quindi telaio e coppia di lati e infine il tetto. Il kit è corredato da ruote in metallo (cosa non sempre comune nei kit comparabili), una piastra metallica per appesantire e stabilizzare il modello e una lastrina di fotoincisione per riprodurre la versione con il predellino per il manovratore, versione che ho deciso di riprodurre.

Prima della fase di pittura è consigliabile un test di scorrimento sui binari, questo qualora si volesse utilizzare il modello in maniera operativa su un plastico.
Come fase propedeutica alla pittura ho ricoperto con un primer spray scuro l'intero carro, dopo aver tolto gli assi.
Quindi con il colore della Tamiya XF10 miscelato con Red Rrown XF 64 ho verniciato l'intero modello, schiarendolo via via con l'aggiunta del colore XF Buff 57, sempre dato ad aerografo. In questa fase non occorre essere molto accurati e puliti nella pittura, ma serve insistere nelle zone di "luce" per dare tridimensionalità a un carro abbastanza monolitico nelle sue forme costitutive.
Dopo aver mascherato con nastro carta per carrozzieri, mi sono preparato alla pittura delle fiancate.
Per lo scopo ho utilizzato i prodotti della AK Interactive Extreme Metal Paints – Dark Aluminium 490 come base, schiarendo via via con il colore Aluminium 479. Questi prodotti sono pensati per la pittura ad aerografo e non necessitano di diluizione.

Ho completato la fase standard di pittura con il fissaggio delle decal.
Quindi ho desaturato il colore alluminio con dei leggeri passaggi ad aerografo di color XF10 e XF52, insistendo particolarmente sulla parte bassa e sotto l'imperiale del modello. A questo punto il modello poteva anche considerarsi finito e pronto per l'esercizio sul plastico, ma lo sporco e i segni di usura secondo me sono parte essenziale del divertimento e quindi, armandomi di pennelli, colori, solventi e vaschette per miscelare i colori, è iniziata la fase di pittura che personalmente amo di più, ovvero l'invecchiamento di un modello. Ho deciso di non rappresentare un modello con troppi chilometri di esercizio, quindi scuro e uniforme, ma di evidenziare una vita operativa intensa, diversificata e tutto sommato breve.
Con i colori a olio della Mig ABT090 Industrial Earth e ABT102 Dark Mud op eseguito dei leggeri lavaggi sull'intero modello, diluendo il colore con un prodotto inodore, insistendo sui recessi e negli angoli.
Nelle zone sporgenti e sul tetto ho

usato il colore ABT035 Buff, tornando poi a toni più scuri per i recessi.
Quindi, con l'aerografo ho ridipinto con il color alluminio quelle zone del carro che al vero per vari motivi risultano meno sporche, normalmente presenti nella parte bassa del carro per via delle scritte, ma in questo caso ho decido di insistere nella zona alta. Per far questo ho utilizzato ancora il nastro per carrozziere come maschera.
Con i prodotti della AK interactive Crusted Rust Deposits dedicati alla ruggine e alle colature sono intervenuto leggermente nelle aree che al vero possono presentare segni di ruggine, stemperando il tutto con colore a olio diluito bruno van Dyk e marrone scuro.
Piccoli segni di usura da contatto vengono realizzati a pennello con colore acrilico marrone scuro e grigio scuro. Il grasso è stato riprodotto con

A questo punto il modello poteva dirsi completo e dopo la completa asciugatura, almeno 48 ore, ho montato gli assi e quindi gli organi di aggancio per l'esercizio sul plastico.

AK Interactive Engine Grime, steso anch'esso con un pennellino.
I segni degli agenti atmosferici come la pioggia vengono simulati con l'apposito prodotto Rainmarks for NATO Tanks della AK Interactive.
Ancora con l'aerografo, utilizzando il colore Tamiya XF52 Flat Earth, sono intervenuto sulla zona bassa del carro.
Infine, utilizzando un vecchio pennello e un aerografo come fonte di aria compressa (quindi a vuoto), ho spruzzato del colore a olio di vari toni soprattutto sul tetto del modello.

Il carro Hbillns adesso è pronto per svolgere il suo duro lavoro sul plastico Boscoscuro.

Trucchi e consigli pratici

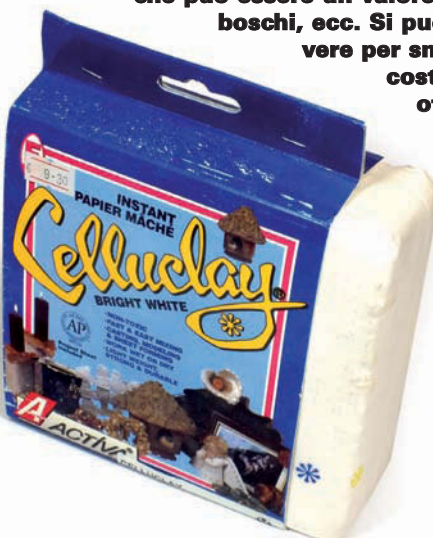
di **Alessandro Bruschi**

In questa seconda puntata della rubrica dedicata ai diorami ci occupiamo dei materiali plasmabili per modellare le superfici dei diorami. Ognuno di essi ha caratteristiche uniche che occorre conoscere per usarle al meglio. Le paste o gli stucchi consentono di dare definizione al terreno, possono essere testurizzati, stesi e inglobati con altri materiali. Oltre ad addolcire o dare definizione al fondo possono essere usati anche come riempitivi veri e propri. Come è consuetudine nelle nostre rubriche, passeremo adesso in rassegna diversi materiali di uso comune che solitamente presentano un costo/quantità più accessibile rispetto ai prodotti pensati per il modellismo.
Sulla prossima puntata inizieremo a mettere al lavoro i materiali visionati fino ad ora, per realizzare diverse tipologie di terreni.

PASTE

1) Il Pongo è una pasta che teoricamente non indurisce mai in modo definitivo perché è a base cerosa e a temperatura ambiente si riattiva. La trattiamo perché in certi frangenti può essere utilizzata per i nostri scopi. 2) L'argilla (creta) è un sedimento finissimo che viene usato per realizzare manufatti come vasi e ceramiche mediante la cottura. Se idratata è malleabile, non è l'ideale per realizzare superfici spesse ma è ottima per riprodurre effetti di crepatura del terreno.

Il Das (nome commerciale) è una pasta sintetica per modellare a base minerale, molto simile alla creta ma che secca a freddo. Si asciuga all'aria e mantiene più del 90% della massa (ritira poco), quindi rappresenta un ottimo materiale per i nostri lavori. Esistono vari marchi che producono prodotti leggermente dissimili e sempre validi.

Un altro interessante prodotto per diorami è il Celluclay o Scupltamold (nomi commerciali), sono dei composti in sottili fibre di carta e colla in polvere da idratare per ottenere una pasta lavorabile molto facile da plasmare. Una volta indurita perde parte della sua massa per via dell'evaporazione dell'acqua, ma mantiene un'eccellente texture superficiale che può essere un valore aggiunto per basi naturali, sottoboschi, ecc. Si può mischiare con gli stucchi in polvere per smorzare in parte questo effetto e il costo per quantità ne fa un prodotto ottimale per chi deve lavorare su superfici medio grandi.

Uno dei migliori prodotti per dare massa e stabilità ai terreni naturali di una piccola scenetta è lo stucco per legno all'acqua. Si tratta di un composto in pasta denso venduto in tubo o latta (meno viscoso). Solitamente è a base d'acqua. Ingloba perfettamente i materiali e si lavora con facilità; il fattore di ritiro a essiccazione avvenuta è quasi nullo. Questo particolare è molto importante quando si sceglie un prodotto, infatti se ritira troppo avremo dei problemi di crepe non volute o di distacco dei perimetri sottili.

La polvere di gesso (o scagliola) è una polvere molto fine che se miscelata all'acqua diventa un composto viscoso a lenta essiccazione. Ottimo per inglobare altri materiali, ma poco robusto.

Lo stucco bianco per muri è un prodotto dal costo contenuto ottimo per essere inglobato con altro, sabbia, pietrisco e polveri. Se si applica in spessori sopra il cm tende a spaccarsi ma se si usa come massa inglobante migliora le sue caratteristiche.

Con caratteristiche simili ci sono anche gli stucchi per belle arti, solitamente sono a legante acrilico, quindi più robusti e con un ritiro inferiore a fine essiccazione.

Un prodotto che mai deve mancare quando si realizzano i diorami è la colla. Concentriamoci sul legante più funzionale allo scopo, la colla vinilica. Si tratta di una dispersione di resine di polivinil acetato in base acquosa. Ha l'aspetto di un liquido bianco e un odore non particolarmente penetrante o fastidioso, leggermente acidulo. Questo collante (esistente in varie versioni più o meno veloci nell'essiccazione) è l'ideale per incollare il legno, ma anche per rafforzare il potere legante degli stucchi (aggiungendone all'impasto piccole quantità), oppure per aggrappare i composti in pasta sulla superficie di una base di legno. Come vedremo, questa colla si può anche diluire in acqua e spruzzare sulle superfici per incollare erba o altri materiali a caduta.

Tutti i prodotti che abbiamo visto fino ad ora sono di colore neutro. Questa è un fortuna perché abbiamo la possibilità di colorarli sia a fine essiccazione sia durante le fasi di messa in opera, aggiungendo colore all'impasto in caso degli stucchi. I colori ideali per questa operazione sono gli acrilici (quindi a base acquosa) da belle arti, che hanno colori più vivi e naturali rispetto alle tinte spesso militari dei colori per modellismo; in più hanno un costo inferiore rispetto alla quantità di prodotto. Possono essere in pasta o liquidi. Stesso discorso per le polveri colorate, come i pigmenti. Per ultimo le tempere, si adattano a essere inglobate nell'impasto ma hanno un potere colorante inferiore.

Gundam Astray Red Frame

La serie anime Gundam è stata creata dai Sunrise Studios ha come protagonisti dei robot giganti (o "Mecha") chiamati "Mobile Suit" (MS); generalmente l'MS del protagonista ha il nome di Gundam.

di **Ricardo Veríssimo e José Brito**

BANDAI | **1/100**

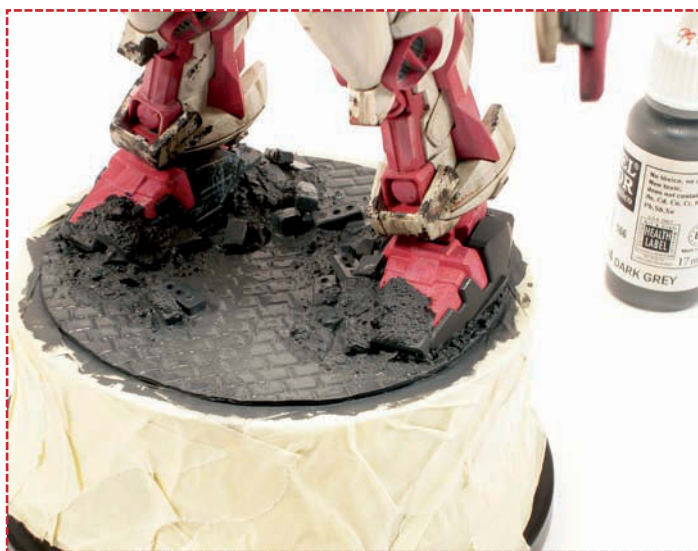
La serie è iniziata il 7 aprile 1979 con titolo Mobile Suit Gundam; da allora si è espansa raggiungendo anche altri media. Sono comparsi titoli televisivi, serie, film, manga, racconti e videogame. La storia originale del 1979 è stata considerevolmente ampliata con sequel, prequel, side story e timeline alternative attorno a diverse ere. Come risultato il titolo Gundam oramai raccoglie tutte e sette le diverse timeline che si sono sviluppate in parallelo, intersecando-

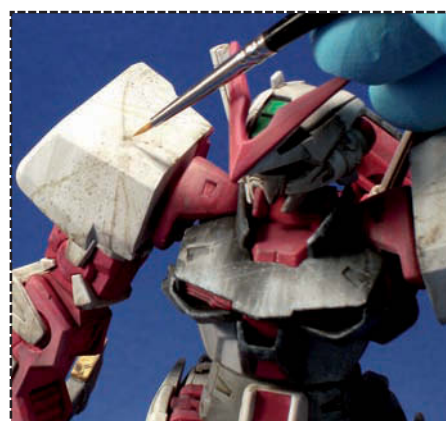
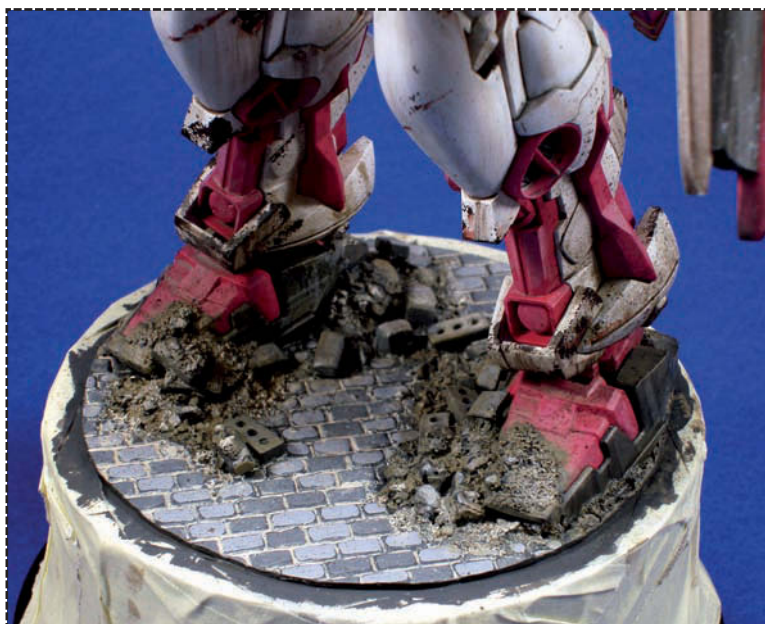
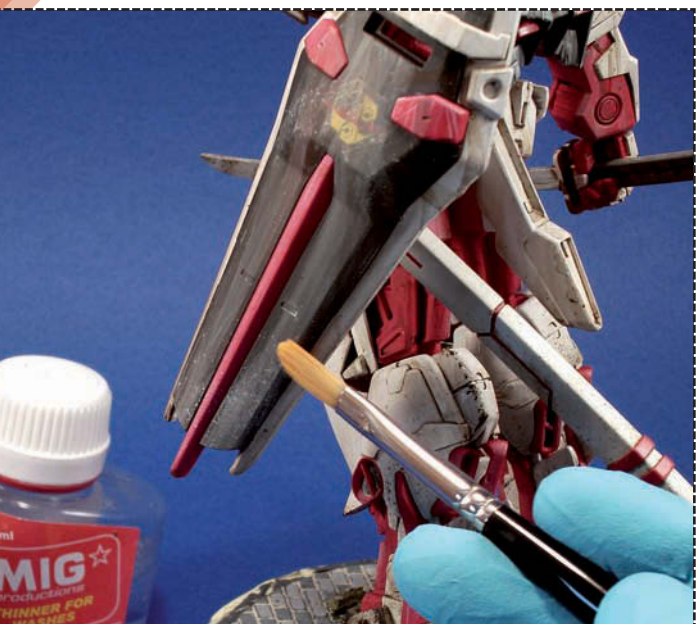
si raramente ma avendo in comune sempre queste macchine da guerra.

MONTAGGIO

Come tutti i modelli Bandai, il Gundam Astray Red Frame ha una boxart estremamente cool.
Le istruzioni sono belle e dettagliate, le decal appaiono stampate bene e la plastica è eccellente, con un dettaglio molto curato. Il tutto è assolutamente top class.
La costruzione è facile e in poco tempo il modello è pronto per colorazione e invecchiamento.
Ho usato diversi primer Vallejo, in particolare quello White per le parti bianche, seguito dal Tamiya X1 diluito con l' X20. Le superfici rosse sono state dipinte con il Gunze H13, quelle grigie con una miscela di Vallejo Model Air RLM66 corretto con il Black. Per il grigio chiaro ho usato Vallejo Model Air Light Grey, mentre la katana ha ricevuto un fondo nero seguito da Alclad Chrome.
La colorazione completata è stata protetta con diverse mani leggere di Vallejo Matt Varnish.

INVECCHIAMENTO

Il modello preparato secondo i canoni tradizionali sembra un giocattolone: per dargli vita è necessario usare

le tecniche di invecchiamento, che mettono in evidenza i dettagli e creano profondità e realismo.
Con una spugnetta si creano migliaia di piccole abrasioni sulla superficie; bisogna lavorare con calma e non esagerare, i graffi devono essere accurati e trovarsi nelle zone più logiche.
Le parti hanno ricevuto diversi passaggi con toni sfumati, per creare varietà cromatica; è un processo lungo, i colori devono essere molto diluiti e gli strati davvero tanti.
Le superfici bianche sono state trattate con diverse applicazioni leggere di

Mig Industrial Earth e Shadow Brown a olio. Ecco che i dettagli iniziano a prendere forma.
I piedi hanno ricevuto inizialmente una patina di Buff, Cream Brown for German Yellow e Basic Earth, tutti colori a olio ben diluiti.
Si passa quindi al lavaggio Brown, sempre diluito.
Per aumentare l'interesse sono stati dati Wood Ageing Solution Wash e Mud Splash Wash, schizzettati più o

meno diluiti. Il risultato è un mosaico di toni, puntini, schizzi, colature etc. che danno un tocco di realismo.
Le parti bianche hanno ricevuto un lavaggio diluito di Warm White Wash, ottimo per lavorare le superfici molto chiare.
I recessi hanno ricevuto un lavaggio di Dark Wash e Brown Wash sempre diluiti.
Le parti grigie hanno ricevuto un lavaggio con olio German Grey Highlight e Faded Grey, in modo da avere variazioni di tono che spezzino la monotonia del grigio. Ora, con l'usura e i danni da combattimento appaiono vive.

BASE

Una sezione di strada MiniArt (Cobblestone Section) è stata tagliata a cerchio e incollata su una base tonda.
Sono stati aggiunti diversi mattoni e altri calcinacci, incollati con la Deluxe Materials Rocket Hot Glue, che è molto fluida e lavora per capillarità. Ho dato Europe Wet Mud Fine Texture Mig sulle superfici, una pasta

acrilica che può essere diluita in acqua.
La base è stata quindi dipinta a pennello con un grigio scuro applicato in varie mani diluite.

Ogni cubetto di porfido è stato dipinto a mano separatamente, per avere variazioni di tono.
La base è stata poi trattata con Buff e Light Mud a olio, sempre ben diluiti.

Dopo 30 minuti l'eccesso è stato rimosso con carta assorbente, poi sono stati dati numerosi pigmenti sulla base e sui piedi, un passaggio molto importante perché unisce il modello alla strada creando continuità.
Una volta soddisfatto ho applicato per capillarità il Thinner for Washes Mig, che lega le polveri alla superficie.

MT

AVVISO AGLI ORGANIZZATORI

Al fine di ottimizzare i tempi redazionali preghiamo gli organizzatori di utilizzare esclusivamente l'apposito modulo sul sito **www.aurigapublishing.it** per inviare direttamente alla redazione di Model Time e di Soldatini le **Informazioni** dell'evento! È sufficiente compilare un modulo per entrambe le riviste. Si prega di non inviare e-mail generiche e materiale cartaceo.

NON TUTTI I DATI RIPORTATI IN QUESTA RUBRICA SONO DI PRIMA MANO, GLI ORARI E LE DATE POSSONO SUBIRE CAMBIAMENTI: È SEMPRE OPPORTUNO ACCERTARSI TELEFONICAMENTE PRESSO I SERVIZI DI INFORMAZIONE PRIMA DI PARTIRE.

1 - 3 dicembre, Anghiari, Arezzo II concorso nazionale diorami e plastici Anghiari città della battaglia

Sede: locali ex convento della croce via campo della fiera **Consegna**: 1/2/3 dicembre 2017 **Note**: manifestazione aperta a tutte le categorie modellistiche **Informazioni**: info@msaccessoriferroviari.it

12-14 gennaio. Savona, VI edizione Savona International Model Show 2018

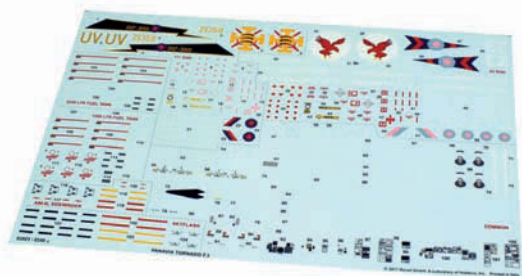
Sede: Torre Medievale, P.zza del Brandale 2 centrocittà **Note**: spazio vendita- Borsa scambio modellistica. Concorso modellistico OPEN di modellini e figurini (Master e Standard), mecha Giapponesi, navi, mezzi militari, aerei, etc.Tutte le categorie - 50 Premi Speciali e 14 Best of Show: un elmetto medievale da soldato, copricapo militare Kepi della Polizia Francese WWII, elmetto "OTAN" dell'Esercito Francese anni '70, statuetta originale Nativi Americani, statuetta Cinese, statuetta Antica Roma, etc. , con Borsa- scambio di modellismo, Figuranti in costume medievale, Premiazione X Edizione Trofeo di Letteratura Fantasy La Centuria e La Zona Morta **Informazioni**: Club La Centuria e Associazione Storico- Culturale medievale "A Campanassa" www.lacenturia.it – associazione@lacenturia.it www.campanassa.it

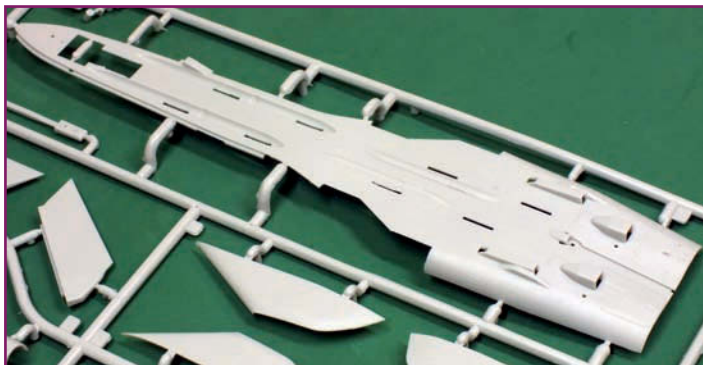
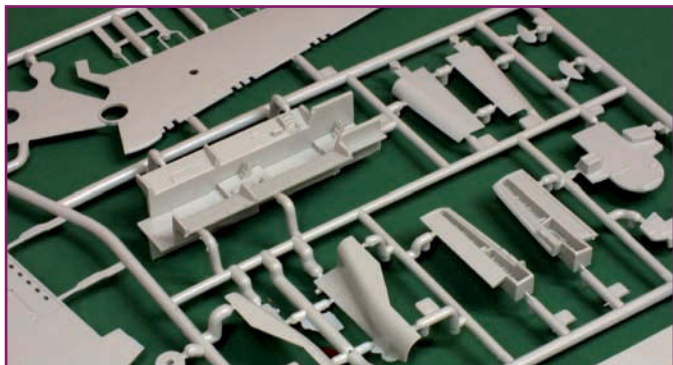
GLI SPECIALI DI MODEL TIME
MODEL
TIME
INVERNO 2017

RICHIEDETE LE **NOVITÀ** PRESENTATE SU QUESTE PAGINE NEI MIGLIORI NEGOZI DI MODELLISMO.

REVELL

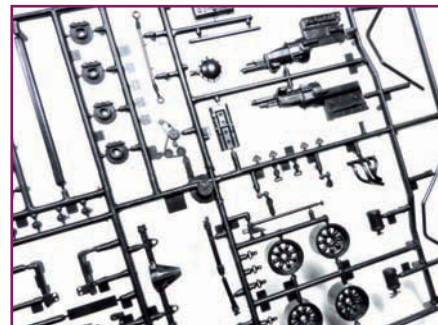
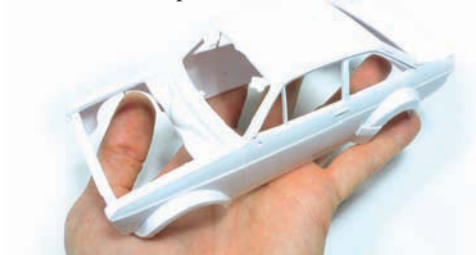
TORNADO F.3 ADV
Scala 1/48
Art. 03925
Distributore: Pamatrade

Quando nel 2014 uscirono le prime immagini del nuovo stampo Revell del Tornado IDS, capimmo subito che sarebbe arrivato anche la versione da caccia ADV; abbiamo tuttavia dovuto aspettare tre anni prima di vederlo sugli scaffali.
Il kit si presenta nella solita scatola Revell ad apertura laterale, inutilmente grande e poco protettiva, ma con un disegno molto ben riuscito sul frontale. All'interno le stampate sono racchiuse in diverse buste di cellophane, per non graffiarsi l'una con l'altra. La plastica è in un grigio molto tenue e satinata, cosa che magari faciliterà chi lavora a pennello ma costituirà un problema a chi è abituato a spruzzare leggeri strati di vernice con l'aerografo: se non si elimina questo effetto satinato sarà infatti impossibile applicare le decal senza che si verifichi il brutto effetto del silvering. Il tutto si risolve comunque con una passata di carta abrasiva fine. Le incisioni sono molto fini, spesso troppo fini fino a diventare quasi invisibili come accade alla base della deriva; occorrerà riprendere pannellature e rivettature prima della verniciatura altrimenti sparirà tutto.

La prima novità che si nota, rispetto al Tornado IDS, sono le istruzioni: Revell ha finalmente abbandonato la carta riciclata e giallognola per stamparle e qui ci offre un volumetto di 32 pagine a colori stampato su carta patinata, con traduzioni in 22 lingue. Queste istruzioni appaiono molto più gradevoli di quelle del modello IDS e i disegni più chiari, non mancano tuttavia degli errori: nello step 8 viene indicato come pannello strumenti il pezzo A15 che è quello per l'IDS, mentre il pezzo giusto da utilizzare è l'S214; nello step 15 i pezzi B39 e B40 sono stati scambiati di posto, quello a destra va a sinistra e viceversa; allo step 38 il pezzo indicato come D79 è in realtà il C79, infine non affannatevi a cercare la stampata N (che non esiste) per i carrelli, quello che vi serve è sulla stampata B con gli stessi numeri indicati sulle istruzioni. A parte questi piccoli problemi, riscontriamo una certa difficoltà nell'indicazione dei colori da usare, Revell infatti indica solo nomi generici e numeri per i colori della propria gamma; nel caso dell'ADV non ci sono tonalità già pronte e quindi invita a mescolare numerose tinte, così tante che non è bastato l'intero l'alfabeto inglese per elencarle tutte. Il modellista esperto non avrà difficoltà a trovare grigi della RAF nella gamma GSI Creos/Gunze o Xtracolor. Venendo ad analizzare la plastica troviamo molte stampate in comune col precedente Tornado IDS, compresi gli assurdi missili AIM-9L Sidewinder (assolutamente da buttare in quanto non somiglianti a nulla), un cockpit decente da completare con le apposite decal, due seggiolini molto carini ma privi dei due tubi corrugati laterali che occorrerà autocostruire. Ci sono inoltre una serie di nuove stampate per la variante in oggetto, fra cui ricordiamo: 4 missili Skyflash molto ben riusciti, per la prima volta riprodotti in scala 1/48, due serbatoi "Hindemburg" (ma rimangono i serbatoi standard, utilizzabili ad esempio per un esemplare della RAF durante la Guerra del Golfo del 1991, quando Gr.3 e F.3 si scambiarono le taniche sub-alari), una nuova fusoliera inferiore con gli alloggiamenti per gli Skyflash, e, ovviamente, un nuovo cono radar. Quest'ultimo appare corretto nelle forme e dimensioni, ma purtroppo degrada nella parte che va a congiungersi con la fusoliera creando una curva che non esiste sul vero aereo e andrà colmata con lo stucco. Come sul modello dell'IDS da cui deriva, il montaggio di questo kit richiederà una certa esperienza e attenzione a causa dell'alto numero di pezzi e degli incastri non sempre precisi, ma la base è assolutamente sana, le forme sono rispettate e la possibilità di montare flap e slat abbassati consentirà di realizzare un modello di sicuro effetto. Le decal fornite da Revell riguardano due Special Tail della RAF: uno del 111 Sqn e uno del 23 Sqn; sono stampate in Italia e paiono valide anche se la finitura è molto opaca, solo sugli stencil rossi si nota una piccola sbavatura tale da non renderli leggibili. Siamo tuttavia convinti che la maggior parte dei modellisti italiani vorranno procurarsi nuove decal per realizzare uno dei 24 esemplari in uso all'AMI, ricordiamo infatti che tra il 1995 e il 2004 la nostra aeronautica ha impiegato queste macchine in leasing dalla RAF con un programma molto discusso sul piano economico ma che fu di fondamentale importanza per una serie di novità. Il Tornado F.3 infatti riportò il cannone nella linea caccia dell'AMI, arma che mancava dalla radiazione degli F-86K, portò l'armamento di un singolo caccia da 2 a 8 missili, introdusse per la prima volta il Link 16 e un radar talmente potente da essere considerato un mini AEW. Salutiamo quindi con molto entusiasmo questa novità Revell, che rappresenta il miglior kit esistente di questa variante meno conosciuta del Panavia Tornado, ma ci sentiamo di consigliarlo solo ai modellisti più esperti.

Pierpaolo Maglio

ITALERI

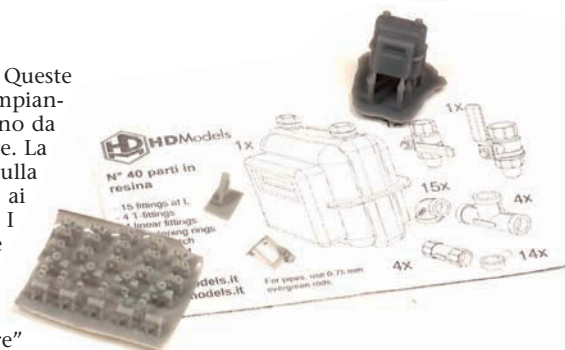
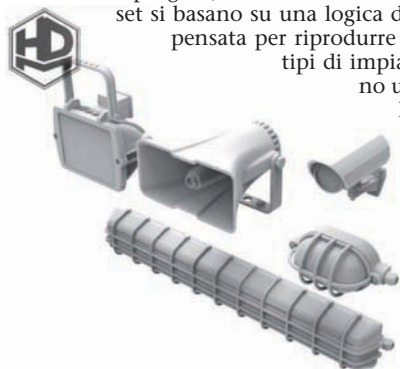
Ford Escort MK II RS 1800
Scala 1/24
Art. 3655
Distributore: Pamatrade

Una vecchia gloria ritorna in auge con nuova box art, una scelta corretta a mio avviso dato che la belga Belkits sta proponendo soggetti analoghi a prezzi più elevati, quando il vecchio kit Esci (ricordate il vecchio cod. 3009?) ha ancora molto da dire. Lo testimonia il fatto che lo stesso stampo sia stato utilizzato da Revell per il cod. 07374. Insomma, anche se non c'è nulla di nuovo fa sempre piacere ritrovare le forme accurate della carrozzeria in plastica e le due stampate nere per riprodurre gli interni e qualche accessorio da montare esternamente. La macchina, che si distingue dalla MKI per le forme più ricercate, sviluppava 115 CV, la mia vettura oggi con un motore 1.5 ne ha 120 e sono cose che fanno pensare! In ogni caso, la Ford negli anni Settanta era un avversario temibile e ostico e sia la Mk I del 1974 sia questa del 1979 erano ottime vetture. Anche se nel 1974 fu assegnato il solo titolo costruttori, nel 1979 la Escort si impose in entrambe le classifiche.
Le decal sono riferite al rally di Montecarlo e sono concepite per simulare anche le cinture di sicurezza all'interno dell'abitacolo; consiglio di sostituirle con prodotti aftermarket o autocostruiti. Inoltre, è presente il motore, il cofano è a parte mentre non sono apribili le portiere a meno che con pazienza non ci si voglia cimentare in un lavoro difficile e per certosini.

S.A.

HD MODELS

Accessori diorami
Scala 1/35
www.hdmodels.it

Interessantissimi set per superdettagliare con cura e realismo i diorami cittadini e non solo. Queste proposte sono per certi versi rivoluzionarie perché offrono tutti quei piccoli particolari di impiantistica da esterno civile e industriale, difficili da riprodurre in proprio. Le proposte spaziano da diverse tipologie di impianti elettrici a vista, a gas e idraulici, con varie soluzioni di genere. La cosa più interessante è che questi set possono convivere nella stessa scena, incrociandosi sulla facciata della stessa costruzione. Da ora in poi potrete aggiungere ulteriore definizione ai vostri progetti, oltre a una ricchezza di dettagli geometrici e un tocco di colore in più. I set si basano su una logica di base abbastanza semplice, dato che la confezione è pensata per riprodurre gli snodi principali dell'utenza. Nei set base dei tre tipi di impianti (luce/gas/acqua) vengono sempre forniti almeno un terminale o diversi multipli leggermente dissimili. Rubinetto, interruttore, boiler e un "contattore" come punto d'origine, sia esso dell'acqua, del gas o della luce.
Qui si vede la ricerca approfondita del produttore, che ha cercato di fornire un largo contesto temporale e internazionale ai soggetti. Infatti i contattori e gli impianti sono di forma standard internazionale, vanno bene sia per un diorama in Afghanistan sia per uno ambientato a Milano. L'unica cosa che dovrete aggiungere sarà il percorso, cioè le tubazioni/canaline circolari con profilato da 0,64 mm (lo producono in plastica la Evergreen e altre marche). Per quanto riguarda le curve, gli snodi, i raccordi e le cassette di derivazione, i set forniscono elementi multipli per dare sfogo alla vostra creatività. Ulteriori set già pronti e in preparazione propongono terminali aggiuntivi come lampade (con cupola trasparente), telecamere e molto altro, il tutto realizzato con la tecnologia raffinatissima della stampa 3D. Non resta che dare spazio alla fantasia. Buon divertimento.

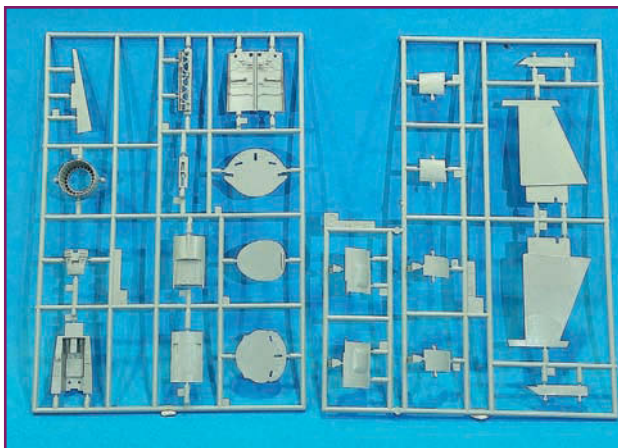
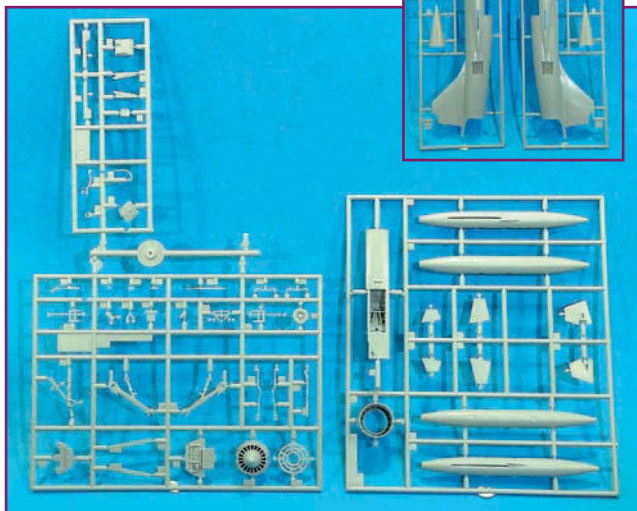
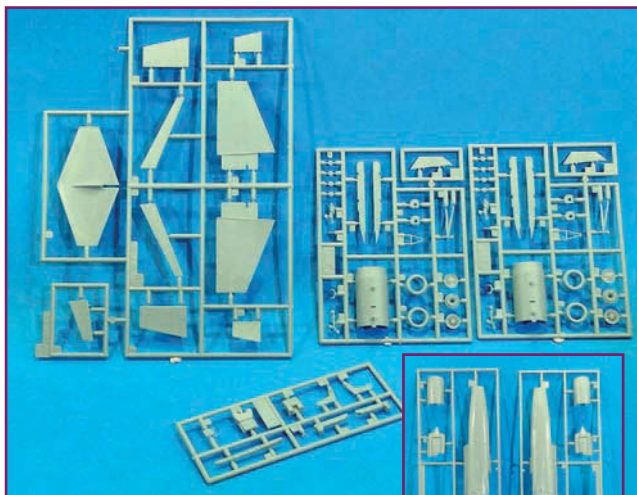
A.B.

F-104G Starfighter Special Colors

Scala 1/48
Art. 2777
Distribuito da PAMA TRADE

Il famoso kit di Hasegawa dell'F-104 in scala 1/48 non necessita di introduzione, visto che è stato largamente prodotto in varie versioni e anche reinscatolato da altri brand del settore, tra cui la Eduard e ora la nostra Italeri. Certo qualche difettuccio lo ha, ma con i set di dettaglio disponibili si corregge quasi tutto. Annunciato nel 2017 dall'azienda di Calderara sul Reno, con due livree speciali, si pensava a un nuovo stampo, ma alla fine non è stato così. La box art è piacevole, abbiamo un F-104 con colorazione Ferrari che vola in coppia con un esemplare della “Strega Volante”, la simpatica strega Nocciola della Walt Disney; le istruzioni sono abbastanza semplici da seguire, l'assemblaggio procede rapidamente, i codici FS per i colori sono riferiti solo agli Italeri.

Correttamente, all'interno del cellophane con gli sprue troviamo un cartoncino che specifica la produzione nipponica del kit e l'importazione italiana; questo kit forse presenta troppi rivetti inutili sulle ali, qualche flash è presente qua e là, ma diciamo che è un difetto che si porta dietro da tanto tempo e che comunque si tratta del miglior modello in questa scala e forse anche rispetto alle altre. Adatto sia a inesperti sia a smaliziati, il suo valore aggiunto, da pagare, non è nella scatola ma negli innumerevoli set di dettaglio creati per completarlo; la scelta è vastissima, con prezzi abbordabili e qualcuno meno. I trasparenti sono belli e cristallini, senza difetti, distorsioni e di spessore non proprio adeguato ma passabile; decal della Cartograf, sinonimo di qualità superiore, precise nei colori e con un supporto molto sottile: notevole la strega sulla scopa, scomposta in varie parti, sembra grossa a prima vista ma è un gran pezzo di decal per il lavoro fatto. Per quanto riguarda la versione rosso Ferrari diciamo che è stata scelta come opzione secondaria, forse per questo sulla box art è in secondo piano, comunque penso che una volta riprodotta debba essere anch'essa uno spettacolo.
In definitiva un ottimo kit, con i suoi difetti storici ma che oggi con le tonnellate di set in resina, stucchi liquidi e quant'altro possiamo rendere veramente un gioiello. La scelta sulla versione potrebbe essere difficile, ma anche una terza opzione, più operativa, potrebbe presentarsi scegliendo tra le molte decal in commercio.

EG

EDUARD

German U-Boot Flags Steel

Scala 1/72
Art. 53198

Belle bandiere in metallo bianco colorate per gli U-Boot tedeschi, forse piegarle e dare una aspetto vicino alla realtà sarà piuttosto difficile senza scrostare la verniciatura.

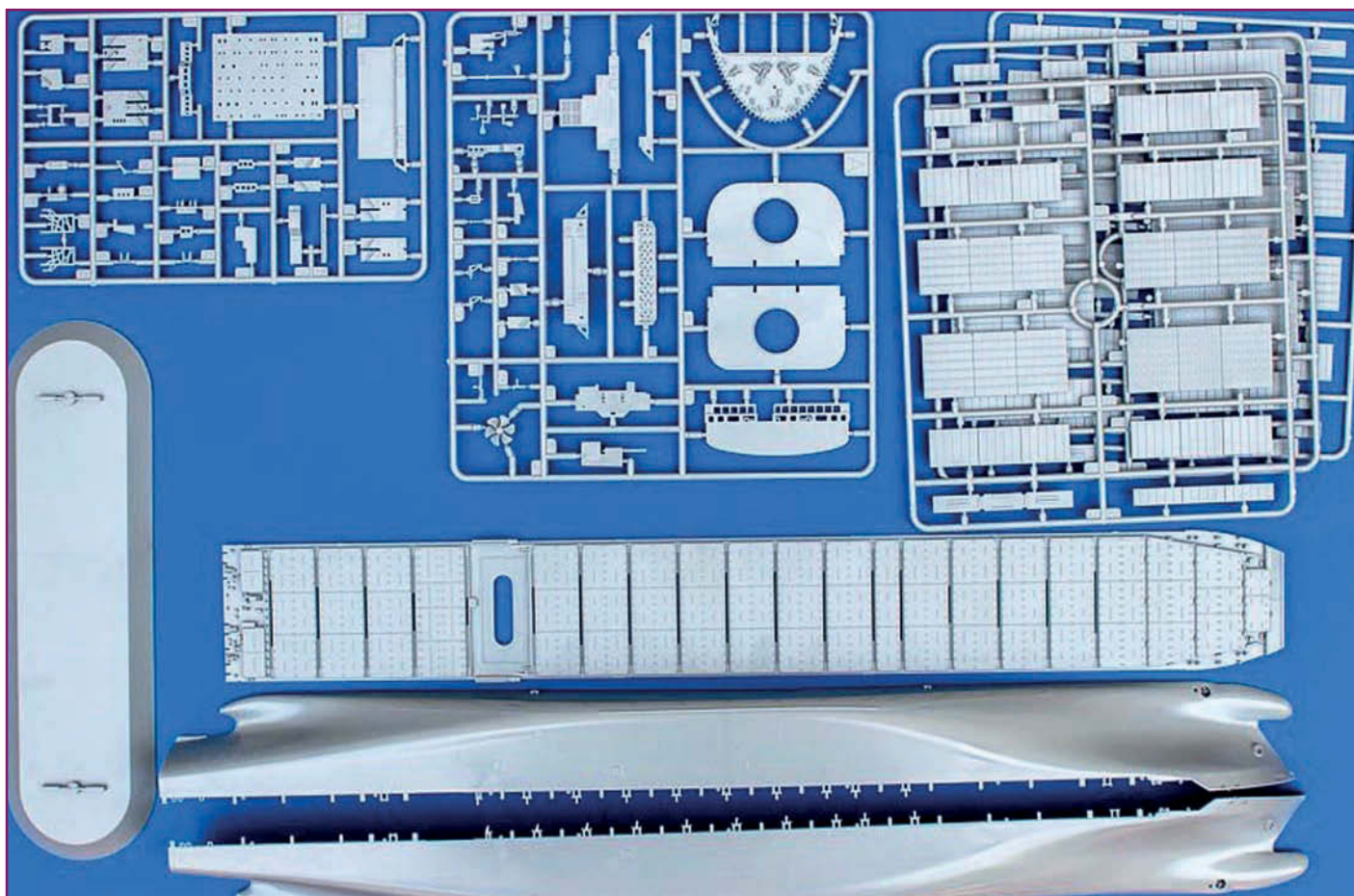
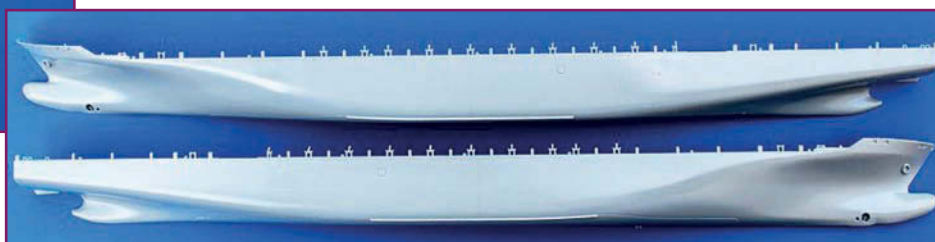
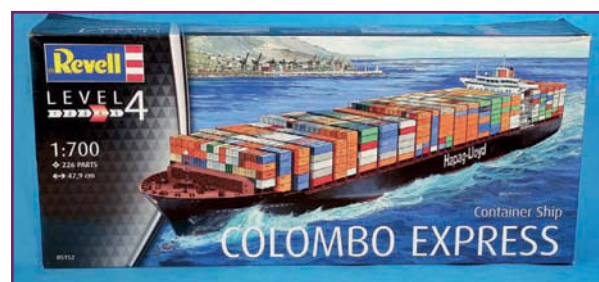
E.G.

Container Ship Colombo Express
Scala 1/400
Art. 5152
Distribuito da PAMA TRADE

La Hapag-Lloyd ha lanciato una nuova generazione di navi con il suo Cosmos (CMS) Colombo Express; la nave è stata costruita nei cantieri Hyunday Heavy Industries in Corea del Sud ed è una delle più grandi porta container del mondo, con una capacità di carico di 103.800 tonnellate. La sua rotta abituale è tra Amburgo e i porti dell'Asia.
Il kit, in realtà, uscì nel 2010 e in occasione della fiera di Norimberga fu considerato come il miglior kit dell'anno; questa chiaramente è una ristampa, con nuove decal e nuova box art: in pratica, se nel primo modello si vedevano i container tutti arancione, qui sono molto colorati, dando un bell'impatto visivo.
Dicevo che il foglio di decalcomanie è cambiato nella dimensione e nella disposizione. La stampa è pulita e precisa, gli esemplari riproducibili sono: CMS Colombo Express, CMS Bremen Express, CMS Hannover Express, CMS Kyoto Express, CMS Osaka Express, CMS Tsingtao Express e CMS Colombo Express. Nel frattempo, il mercato degli accessori, in particolar modo la Mk.I Design, si è dato da fare con le fotoincisioni per le strutture dei ponti del castello principale; altri accessori sono purtroppo più difficili da trovare. Comunque il modello è valido e una volta ben assemblato e colorato farà di certo una bella figura in vetrina.

EG

THE PENGUIN'S CORNER

di Enzo Maio

Il Folle Volo Del Folle Rudolf Hess - #1

Ci sono degli argomenti di gossip che vengono riciclati continuamente dai media. "Hitler non morì a Berlino ma scappò in Argentina?" - "Italo Balbo fu ucciso da Benito?" - "La Germania era vicina alla bomba atomica?" - "Chi fece la spia per la battaglia di Capo Matapan?" - "Esisteva una base nazista in Antartide?" - bla bla bla... Una delle storielle che salta fuori ogni 3-4 mesi è il caso Hess. Che poi caso non è. Non c'è nessun mistero e nessun segreto. Tutto è stato raccontato, sviscerato, analizzato ed è spiattellato alla luce del sole. E non solo da fonti alleate, ma anche da parte tedesca. Meglio procedere con ordine ed esaminare le tesi di tutti i complottari, che manco son d'accordo tra loro. 1) Hess partì in missione con il segreto e tacito consenso di Hitler, da negare in caso di insuccesso. 2) Il vero Hess mori all'atterraggio e gli inglesi lo sostituirono con un sosia. 3) Hess mori in prigionia sotto torture o fu ucciso deliberatamente, dopo avergli estorto chissà quali segreti, anche qui il sosia continuò la farsa. 4) Hess non fu fatto testimoniare al processo di Norinberga per evitare che raccontasse chissà quali segreti sugli alleati e/o sui nazi. 5) Dopo la condanna all'ergastolo il vero Hess fu rinchiuso in una fortezza segreta e non poté comunicare col mondo esterno per mezzo secolo, in modo che non raccontasse chissà cosa. 6) Il sosia di Hess fu lasciato all'ergastolo a vita per evitare che si scoprisse che non era Hess. 7) Il vero Hess fu assassinato in carcere nel 1987 (dalla CIA, MI6 e/o KGB), spacciandolo per suicidio, onde evitare che raccontasse segreti compromettenti per gli alleati.

Bene: tutte balle. La verità è molto più semplice, banale, patetica e ridicola. Chi era Rudolf Hess? Nacque nel 1894 da un'agiata famiglia benestante e commerciante bavarese che gli fece frequentare ottime scuole, anche all'estero. Allo scoppio della prima gfuerra mondiale si arruolò volontario, dimostrando coraggio e patriottismo da vendere. Per meriti di combattimento venne promosso da caporale fino a sottotenente, rimanendo ferito ben sette volte. Dopo l'ultima ferita, tramite amicizie potenti il padre riuscì a farlo trasferire in convalescenza lontano dal fronte. Però Rudolf era troppo irrequieto e decise arruolarsi nell'aviazione, superando l'addestramento e diventando un buon pilota da caccia, ma il conflitto terminò prima che lui arrivasse in un reparto operativo. Il dopoguerra lo avvilì, partecipò alla guerriglia urbana odiando comunisti ed ebrei, venne attratto dalle bislacche teorie geopolitche di Haushofer, suo professore all'università, ma fu affascinato ancor di più dalle orazione patriottiche tenute nelle birrerie di un ex-caporale nullatetente, disoccupato e senza fissa dimora: Adolf Hitler. A volte gli estremi si attirano. Per inspiegabili motivi di alchimia chimico-emotiva, tra il ricco borghese cosmopolita bavarese e il campagnolo austriaco con la licenza media nacque subito una sincera amicizia, con rispetto e devozione. Divennero pappa e ciccia, il gatto e la volpe, oppure Gianni e Pinotto. Ma fu chiaro da subito per entrambi chi tra i due rappresentasse la locomotiva e chi il rimorchio. Dopo il fallito golpe di Monaco del 1923, Hess riuscì a scappare in Austria, ma poi tornò per dividere la prigione con Adolf, condannato a soli 5 anni di gabbio (in altri Paesi un tentativo di colpo di stato avrebbe portato alla forca). In cella il loro rapporto si cementò ancora di più. Rudolf non era solo un nazista convinto e fanatico, era lui stesso IL nazismo. Sotto dettatura di Hitler scrisse il "Mein Kampf", correggendo e migliorando la sintassi e il contenuto. Quel libro è il manifesto politico ideologico del nazismo e dell'obiettivo strategico a lungo termine di Adolf: essere un conquistatore. Rudolf lo affascinò con le teorie del suo ex-professore dell'inevitabile destino di espansione verso Est della superiore razza ariana, creata per portare l'opera civilizzatrice verso le popolazioni inferiori, da soggiogare e sterminare. Il famoso Spazio Vitale. Nelle lunghe noiose giornate in cella, i due si gasarono ancora di più con le visioni fanatiche della conquista del mondo (beh, un pezzettino alla volta). Nel 1924 furono rilasciati, in anticipo rispetto alla condanna, a dimostrazione che i processi farsa non sono un male tutto nostrano. Per fare breve l'ascesa dei nazisti al potere, nel 1933 Hitler divenne cancelliere del Reich e con un golpe bianco riuscì da lì a poco a diventare dittatore assoluto della nazione, annullando ogni forma di parlamento e democrazia. In tutto questo tempo Hess fu la sua ombra fedele, passando da segretario personale a segretario del partito, segretario di Stato e infine Stellvertreter des Führers (deputato, vice, rappresentate, vicario, sostituto). Cioè era il primo in ordine di successione al potere, mica poco. Ma questa prestigiosa carica aveva il suo prezzo: una fedeltà ossessiva e assoluta, quasi canina, nei confronti della sua divinità. Dal punto di vista psicologico Rudolf non era affatto sottomesso, piuttosto un robot. Lo scopo della sua vita era quella di servire un dio pagano. Adolf era già un bacchettone moralista di suo (non beveva, non fumava, era vegetariano), ma Rudolf lo superava. Non partecipò mai con gli altri SA alle ubriacature e risse con i comunisti, non frequentava i bordelli, non bestemmiava, non andava mai fuori le righe. Era ossessionato dall'igiene salutista alimentare, da tutti i microbi del mondo ai cibi adulterati. Alla cancelleria del Reich si portava il mangiare da casa, come un operaio. Smisero di invitarlo ai pranzi e alle cene al ristorante perché era ossessivo nel chiedere cosa c'era esattamente dentro il piatto. Frequentava maghi, chiromanti, lettori dei tarocchi, partecipava a sedute spiritiche. Rifiutava la medicina tradizionale, andava da pranoterapeuti e ciarlatani che gli vendevano pozioni medicamentose di ogni tipo. Per la facciata dell'opinione pubblica, Hess era la devota roccia fedele su cui il Führer poteva fare sempre affidamento, il custode delle virtù del nazismo e della razza ariana, il suo vice e il suo factotum. Nell'entourage dei corridoi del potere, Rudolf era invece chiacchierato per le sue stravaganze e la sua ossessiva fedeltà ad Adolf. Sottovoce, veniva deriso dai potenti come "Fräulein Hess". Già, perché la sua virilità venne messa in discussione, fino a che Hitler gli "suggerì caldamente" (traduzione: è un ordine!) di sposarsi e metter su famiglia. Si sposò con una sua ex-compagna di liceo (dal sex appeal di una lavatrice), scoppiata come lui di astromanzia, scienze occulte, nazismo e cibi ecologici. Dopo diversi tentativi a vuoto, lei finalmente rimase incinta; pur avendo una gravidanza difficile e dolorosa, rifiutò sempre una visita in ospedale preferendo i consigli, amuleti e pozioni di maghi ciarlatani. Bene o male, il figlioletto nacque con tutti i pezzi che funzionavano e nei posti giusti. Anni dopo un'amica di famiglia (mi pare Eva Braun) chiese a Frau Hess com'era la vita sentimentale/sessuale con Herr Hess; lei rispose senza malizia e con orgoglio che era come vivere con una sorella di un convento di clausura, in perfetta armonia e senza alcun litigio. Boh, contenti loro, contenti tutti. Mentre gli altri mascalzoni nazisti accumulavano grandi fortune personali grazie a tangenti, mazzette, appalti truccati, ruberie di ogni tipo, facendosi costruire ville e yacht, Hess visse sempre con il suo stipendio di funzionario del partito, in un modesto condominio. Era un asceta idealista incorruttibile, incapace persino di gonfiare una nota spese o rubare un buono mensa. Ma non era un santo. Fu il promotore e l'artefice delle leggi razziali di Norimberga del 1935, che diedero inizio all'Olocausto. Però Hess, anche se odiava visceralmente tutti gli ebrei del pianeta, non voleva il loro sterminio fisico ma solo l'esproprio dei loro averi e l'esilio in massa in un posto il più lontano possibile (il Madagascar andava bene). Ma se sulla capa di Rudolf qualche dubbio lo possiamo avere, come muscoli e riflessi era sempre in ottima forma. Nel 1934 aveva vinto la competizione aerea di velocità dello Zugspitze, battendo anche aviatori più giovani di lui. Non smise mai di volare nel tempo libero, aveva una passione e un'abilità istintiva nel volo fuori dal comune. Amava gli aeroplani e si mise sempre al passo con i nuovi modelli, al contrario del grasso e sedentario Hermann. Ma arriviamo al 1939. Anche se Hess era molto popolare con le masse, non valeva lo stesso alla corte di Adolf. Lui per primo aveva incominciato a trovare un po' troppo appiccicoso e poco sveglio il suo vecchio e fedele amico. Con i venti di guerra all'orizzonte, aveva bisogno di circondarsi di gente lucida e spietata, non dello scemo del villaggio. Prima nominò Goering suo nuovo successore al comando, poi Martin Bormann come segretario del partito. Per Hess queste due retrocessioni furono un duro colpo al morale. Come un cane bastonato abbandonato sulla tangenziale, non come un amante tradito. "Ma come, il mio signore e padrone mi tratta così? Cos'ho fatto di male? Devo riconquistare il suo amore." Dopo la Polonia chiese di arruolarsi nella Luftwaffe per dimostrare il suo valore in battaglia, ma Hitler glielo proibì: troppo famoso e pubblicità negativa nel caso fosse stato abbattuto. Nuova doccia fredda e morale sempre più sotto ai piedi per il povero e devoto tirapiedi. Dov'erano finiti i giorni di cameratismo nella stessa umida prigione? "Adolf, perché mi hai abbandonato?" (fine 1°parte)